

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
2012
01 Jan. 月号
总第三十九期
零售价25
推广价20元
封面故事
『刻痕3后篇』
4GB DVD光盘
『刻痕Ⅲ』前后篇完整版
平媒独家授权首发
魔法使之夜体验版
C80音乐合集4
神咒神威神乐CG
新作简评
揺り籠より天使まで
新作速递
はつゆきさくら
NICO年终盘点
霸榜热词&强势部门4+4
正田崇和他的中二幻想世界
从Dies irae~Acta est Fabula~到神咒神威神乐
白色相簿2终章前瞻
无法传达的爱与白色恋歌
神主最喜爱的角色，笨蛋的逆袭
冰精的教室 琪露诺的笨蛋一次设定考
天使的侧脸，恶魔的正面
漆原智志30年追梦历程
GALGAME界的八点档大戏
解读『晴れときどきお天気雨』
与NYAON作品的10个关键词
赠 东方永夜抄 因幡帝超华丽全身纸模
中国原创同人精美海报
本期开始赠品升级啦！
再加赠《FATE/ZERO》海报
无良会社跳票大作终于推出体验版
『魔法使之夜』体验版初解
魔法使初体验之夜


ALL ABOUT TOUHOU PROJECT
東方夢華録·参
二次元狂热出品
二次元狂热增刊
128页全彩铜版纸+3DVD+3周边
定价 39.8元
光盘
一年一会！
2012年1月底 东方梦华录·叁
东方的世界中更多有趣细节研究考据
新作深入解析 技术宅的弹幕游戏制作教学
体验东方文化带来的二次元变动
无论新人还是资深，都会受益匪浅的经典收藏集
众多天朝同人社团鼎力协助

二次元狂热

2012 年 1 月号 / 总第 39 期



本期封面作者：JaneMere
本期封底作者：BRYANTH 冬真

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：余小鱼
特约校对：凌风天鹫、蛋蛋、银翼月
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

【音乐赏析】
魔法使之夜 BGM
C80 音乐合集 4

【游戏试玩】
魔法使之夜体验版

【国内同人游戏】
『刻痕Ⅲ』免费首发完整版

【美图欣赏】
Dies irae Also sprach Zarathstra 初回特典册子
神咒神威神乐 CG
TYPEMOON ACE VOL.7

【同人游戏精选】
花咲か妖精フリージア
MASTER BURNER CLIMAX v1.00
東方紅舞闘
- TWilight refrAIN -

Contents 2012.01

腾讯动漫 首席网络合作媒体
动感新时代 首席平面合作媒体



合作同人社团



内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

图：amyi

快年底了，终于到了发年终奖的时候了，看着某企鹅公司一次性发放48个月工资做奖金，河蟹子心里感到极度不平衡！真想召唤河蟹大神把DNF给河蟹了，德玛西亚！！

在经历了11月的修罗场之后，编辑部的同志们全都修炼成仙，大家纷纷表示12月的日程安排实在太甜了，已经很久没有感受到工作时充满余裕的感觉了。不过在几位作者天窗或是拖稿之后，河蟹子发现工作还是拖到了最后才完成。看来下个月的修罗场要有的忙了XD

这个月索尼的PSV终于正式发售了，由于首发游戏里并没有河蟹子感兴趣的，因此没有第一时间出手。不过如果有哪位好心的大哥哥能送一台给河蟹子做圣诞礼物的话，河蟹子什么都愿意做哟=w=



40期封面作者：迷肘（出自：『东方梦花旅2』，右手定则出品）
40期封底作者：月色火焰（出自『夜莺·命运的叹息』，双子蝎出品）

ID：高泽仁 男 17岁
From：河北邯郸

啊，活了十几年也没有遇到从天空落下的魔法少女，或是背负着使命被黑暗势力追杀的天助少女，再或者温柔美丽、成熟黑暗的邻家御姐，再或者有个天真可爱标准萝莉的恋兄表妹，神马温驯女仆，傲娇腹黑大小姐都木有啊！其实我一直在等着某日被异世界的人告诉我是救世主后开始救世之路的冒险，或者……（略去200字）

：嘟嘟噜~同学，中二是病，要治的哦。还有成熟黑暗的邻家御姐，这有多扭曲啊…



▲重庆大学 郭梦婷

38期 赤印 获奖名单：谌惠邦、潘羽哲、宁恺、任怡雯、姚伟龙

ID：黄河 男 18岁
From：福建泉州

最近弄了『To Heart2』来玩，虽然游戏本体是头一次玩但剧情流程小说是早已看完了呢。是翻译的问题还是文本的问题，实际上重玩游戏的时候被视觉和听觉的冲击感动到了，剧本虽然也很重要，但我发现加入BGM、语音和画面之后，一部不起眼的小说会变成相当不错的作品……

：TH2的剧本本来就很不错吧。游戏比起小说的一个优势就在于它通过声音、画面和特殊的文字表述，极大的提高了阅读时的代入感。也许真的是被"声色"骗到了呢。

ID：徐普润 NAN 17岁
From：河北廊坊

话说WS开坑啦！！尼玛它终于开坑啦！2DM我爱你！当初买了卡组还看说明书让我纠结了很久，鄙人日语不盲但也是各种看不懂，还是一起玩的朋友们教的呢。WS卡组贵，不方便网购的又不好找实体卡游店，而且对非日语党有压力，什么时候有爱能战胜一切呢……

：多找一些一起玩的朋友玩起来会很方便呢，有多余的卡也可以互相交换，也好向身边多多推广啦～有爱的话，为了卡牌好好学日语吧！（拖走）

ID：谢映怡
From：四川

什么时候才能看见东方的增刊呢？上一本是过年的时候出的，差点没买到，不会这次又是这个时间出吧（BAGA，我才不介意你们什么时候出呢！）

：bingo! 同学答对啦，『东方梦华录 3』会在下月老时间上市哦，大家记得到时候出手快一些，梦华录 1 和 2 一直有升值价值，3 也别错过了，我们是绝对不会再冲印啦！（否则会被 js 追杀吧……）

ID：谌惠邦 男 18 岁
From：广东湛江

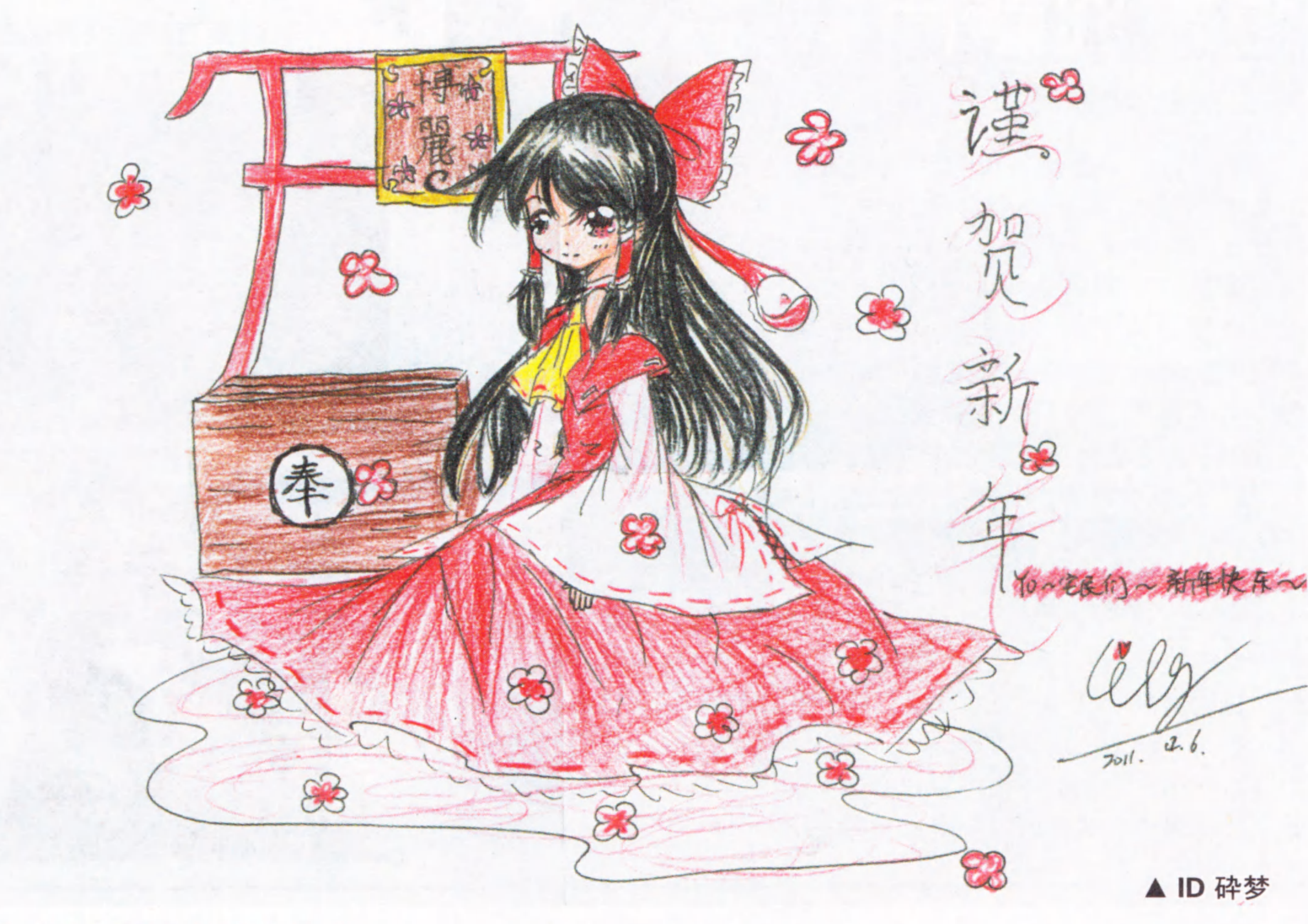
经过 Boku 和 Yooooo 的洗脑后，我身边的一群人已经开始思考（哔——）的哲学问题了。而我应该已经离这条不归路不远了……那么，伪〇嘉年华，不来一本么？

：又一位同学踏入了伪娘的大坑，好孩子不要模仿哦！

ID：我重申我是活人 男 16 岁
From：吉林

美术课，我将 2DM 放在桌子上看，美术老师见了拿起杂志，口吐神言…评论图片，看到红美玲专题时，面色大变："中国这哥们的存在感终于不低了"！我们的同志遍布五湖四海啊！

：老师竟然是东方厨！快去和老师用绯想天大战三百回合。



▲ ID 碎梦

ID：泡在妹子里的堇 女 15 岁
From：江苏苏州

鉴于我几乎每天中午都耻力十足地在教室投影仪上放元首和葛炮等各种视频（＝＝），班里的基佬们现在中毒都非常深，作为传播者，我真是太！自！豪！了！更在努力推广 2DM 中，等待我们全班男生宅化的好消息吧，河蟹子！

：宅化是好事但是别再让他们变成伪娘了……最近同人展上看到好等多伪娘，眼都瞎了……

ID：江锋 男
From：广东
QQ：527115366

关于 TMA，估计是时间问题，没有说到最新的罪恶王冠呢。另外宇宙企划，3+3+3+3−2+3+2+4=19 发，同樓再平方的话是 19×19=361 发……这会死的吧。

：这次又有人给撸神大大计算了啊，不用担心，既然被称为撸神，区区 361 发又何足挂齿……

ID：亨·亨 女
From：江苏

都怪你们工口元！同学翻到了我书包中的工口元后，惊呼"没想到看起来那么五好青年的人居然是 hentai！我看错你了……"之类的……还我名誉！

：（装作没看到）于是那位同学便和你一起堕入了二次元的深渊……

ID：I.C 男 17 岁
From：湖北

话说一到年节就会这样了呢…keyfc 备案被撤，某同人展取消，〇豆购买正版动画，学〇视频被和谐，总之一片打击之下天朝（非官方）ACGN 更加萧条了，唯有 2DM 傲然挺立……

：官方的 ACG 多起来也是好事吧，至少现在可以同步的在网上看到连载的部分动画的官方版了，对我们这样的书来说也不是坏事，会一直坚持下去的～



▲ ID shami



▲ ID Fay

YaxiongZhang
[zhangyx930903@hotmail.com]

这期二次元很给力……就冲着那东方的日历，我就买了三本！因为我没抽到东方的！还好……在第三本的时候终于拿到了……河蟹子，是不是你故意让编辑设计两款日历随机发放的啊！是不是？

：其实是因为我们在反馈中发现，对于很多生活不规律的宅来说，多几个地方挂个日历还是很有必要的，比如教室一份，卧室一份，寝室一份等等，同时也可以送给基友或者心仪的少女，这样多几份就够用了吧？（话说同学你真是土豪呀……）

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /jedi



又到一年圣战时

年关将至，想必各位读者不论是学生还是社会人士都在拼尽全力给 2011 年画上一个圆满的句号吧。对于阿宅们来说，每年的年底还有一次属于自己的盛宴——每年两度的圣战 Comic Market 的冬季展，对于关注同人作品的人来说，这场盛会将给这一年作出一个很好的总结。今年年底的 C81 也将如期而至，夏天的那场 C80 似乎才刚刚结束，硬盘里还躺着没有完全消化完的同人资源，我们又将面临一场新的资源大战。对于身在天朝无法亲身参与到 Comiket 之中的阿宅来说，下载网上流出的同人资源就是自己参加“圣战”的唯一方法，而每次大会之前下载的展会目录就是一道开胃小菜。相信一直关注 Comiket 的读者对于圣战目录一定不会感到陌生，基本上每次大会流出的第一个资源就是它了。这次 C81 的目录和往常相比并没有太大的变化，依然分为书籍版和光盘版两种，前者就是俗称杀人钝器的圣战最强兵器了，每当 Comiket 目录在秋叶原发售的时候一定会引发“腥风血雨”，由钝器组成的书山甚是壮观。本次 C81 的光盘版的目录稍有进化，载体由 CD-ROM 变成了 DVD-ROM，所能承载的内容想必也更加丰富了吧。在 C81 结束之后本刊照例也会尽快为大家奉上扫雷专题，敬请期待！









Comiket 与红十字会合作，献血即可得海报

Comiket 这项活动对于阿宅们来说虽然是尽情挥洒爱的盛宴，但在普通民众眼中并没有什么好感，活动期间御台场周边几乎都被阿宅们占领了，对当地的居民来说可是不小的困扰。不过近年来由于参展群众们的自主规制，公共交通工具上遇见奇装异服的阿宅的机会也越来越少了，群众们本着文明参展的精神也算是给自己的形象有了不少的加分。而 Comiket 官方也不遗余力地进行正面宣传，比如这次 C81 和日本红十字会合作举行的有偿献血活动，在 C81 期间在指定血站献血 400ml 即可获得 Comiket 协办厂商送出的海报套装，当初公布的协办厂商包括 Alchemist、Type-Moon、NekoNekoSoft、OVERDRIVE、みなとそふと等，这些厂商的号召力还是很强的，相信会引起一场献血热潮吧。不过参加 Comiket 本是一场消耗体力的活动，如果献完血再去参战一定会中途阵亡的吧，南无阿弥陀佛。



コミックマーケット81　献血応援イベント





萌萌建筑基准法，萌系角色入侵建筑杂志





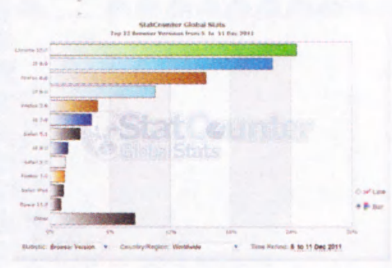




在日本，二次元角色大举入侵三次元世界已经是一个不可逆转的潮流了，从最早的各种拟人化教材比如萌元素周期表之类的到 POP 的萌单，这些还都是颇为大众化的文化产品，如今连建筑学方面的专门杂志「建筑知识」都开始走萌化路线了，这不得不说是二次元的一场胜利啊。近日刚刚发售的「建筑知识」最新的 2012 年 1 月号中收录了一个名为『萌える！建筑基准法 もしも女子高生が家を设计したら（萌！建筑基准法 如果让女子高中生设计室内装修）』的大特集，因此封面被一个身穿衬衫背心加迷你裙的女子高中生占领了，这在这本杂志的历史上可是破天荒的头一回，对比一下最近几期的封面，我们也只能会心一笑了。这个用萌系语言来讲述建筑知识的特集用浅显易懂的语言讲解了家庭装潢中需要注意的要点，长度多达 5 章 90 页，也难怪封面会被萌妹子抢占了。如果有人告诉我这一期的「建筑知识」销量猛增 300% 我也不会怀疑的，毕竟萌妹子就是正义啊！

3 初音助推 Google Chrome，虚拟歌姬登陆广告短片





Chrome 这款由 Google 公司推出的非 IE 内核浏览器为全世界的网民们提供了一个新的选择，在推出之后以其精致的外观设计和强大的功能得到了很多人的追捧。Chrome 最能吸引阿宅的一点无疑是丰富多样的皮肤了，早在两年多以前就推出过三款 ACG 的主题皮肤，从那时起 Chrome 就和初音结下了不解之缘。两年过去了，Chrome 已经成功超越了 IE，成为世界上用户最多的浏览器，Google 在宣传方面的手段也越发老练起来。最近推出的一个 Chrome 的宣传短片中，初音 Miku 成了广告短片的主角，就像现实中的歌手明星们一样拥有着强大的品牌号召力。而初音作为电子歌姬也和 Chrome 的功能有十分密切的联系，这个广告短片制作得相当应景，给人强烈的科技感和未来感。



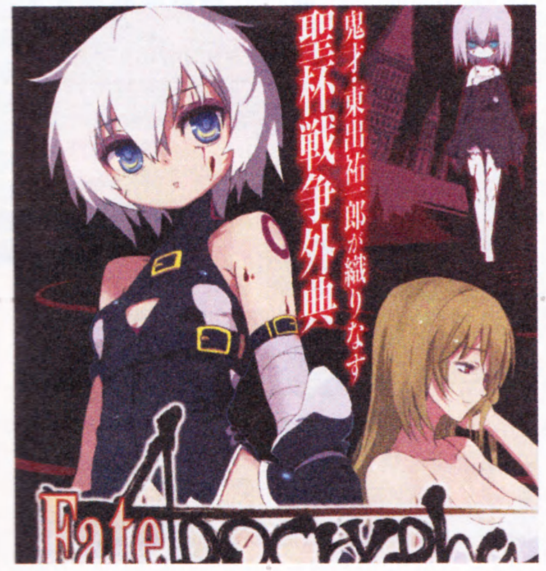


型月社奸商本质展露无遗，冷饭炒到天荒地老

在经历了漫长的等待之后，『魔法使之夜』终于又有了一些音信，本月发售的 Typemoon 专门杂志『TYPEMOON ACE VOL.7』附赠了『魔法使之夜』的体验版，并且公布了游戏的发售日为明年 4 月 12 日，关于这个体验版本期有专题介绍，这里不做赘述。就当大家都以为型月社良心发现，或者说资金终于短缺到运转不能的时候，官网忽然公布了『Fate/stay night』的 PS2 移植版 [Realta Nua] 将逆移植回 PC，并且分割成三份进行网络下载贩售的消息，这次提供的下载版并没有新增什么内容，只是将原来的一个游戏拆成三条路线来卖，实在谈不上什么诚意，而如果这个做法让他们尝到了甜头的话，估计以后又要新增一种敛财手段了。

随着『TYPEMOON ACE VOL.7』的发售，我们也了解了一些型月社近期的动向，此前做过宣传的腰斩企划『Fate/Apocrypha』有了新的进展，那帮大闲人还是舍不得把辛辛苦苦做出来的企划就直接扔了，于是就开始了小说连载，第一期是东出祐一郎带来的 Assassin 开膛手杰克的故事，对这个企划感兴趣的朋友可以继续关注后续发展。

预定月底发售的『幻想嘉年华』第三卷即将迎来完结，故事即将进入最高潮。而随动画附送的赠品也非常诱人——「MELTY BLOOD Actress Again Current Code ver1.07」这部 MB 系列新作的 PC 版，看来到了年底，大家都要忙起来了呢。







志仓千代丸怒斩 TMA，“土狼”等或遭诉讼危机

TMA 对于广大热爱妄想的阿宅来说是天赐的福音，虽然有时候略显重口，不过还是很受大家喜爱的。不过在最近推出『Steins;Gate』的 COSPLAY AV 之后，他们似乎遇到了麻烦，因为 SG 的制作人志仓千代丸不买他们的帐，对于自家作品被改编成 AV 这件事志仓可是相当不满，在 Twitter 上留言表示将视情况追究制作公司的责任。

平心而论，TMA 这些年来“糟蹋”过的作品早就不计其数了，期间也未曾听说过有动画公司要追究他们的责任，其实这是一种默认的行为了，不管 AV 作品中包含了多少爱，至少它的存在证明了作品本身的人气，并且也有一定的宣传作用。此次 TMA 的 SG 动作片的正片部分也很忠实地还原了一段动画中的情节，并不是通篇的啪啪啪，比起痴汉电车轻音部什么的可是好上太多，不过还是惹怒了志仓，也许社长大人是觉得请来的女优不够靓吧……









E2046 涂装完成品：SD 初音手办可爱降临

■图、文 /E2046 ■责编 / 秋叶 ■美编 / 余小鱼

信息

产品名称：SD 初音（涂装完成品）
产品编号：PF6548
售价:RMB477
VIP 价:RMB444
系列：SDVersion
高度：15.00cm
重量：0.80kg
配件数量：1 件
Gathering 涂装完成品版本：http://www.e2046.com/product/14409
GK 版本：http://www.e2046.com/product/14304

又是一款 VOCALOID 初音作品，这个系列接二连三推出了不少手办，这台 WF 新作以名 PV『恋は戦争』为创作原点，做成 SD 版后随即登陆 E2046。这位电子歌姬人气爆发，立体化后完美地再现她的可爱甜美。作品表现出歌唱中姿态，表情方面还是依旧可爱。葱粉们都是再熟悉不过了，怎能不收藏！数字站紧跟 WF 步伐推出此款可爱的热卖之作：SD 初音。

即使高度只有 15cm，各处细节也是做得相当到位，在急速下自然向后摆的胳膊，以及黑色半透明袖子，令作品活灵活现，生动传神。手指自然舒展，腰部纹理褶皱细致逼真，其它



▲ 侧面看也是很可爱的

▲ 背部可爱的大头和小蛮腰无敌了



小部件绝对锦上添花，从后背伸出貌似推进器般的拉风键盘，细节制作十分完美。漂亮性感短裙及如御风飞行般的巧妙造型设计，无不惹人喜爱。手持扩音器，极具明星风范。帅气地甩一下宽大黑色喇叭衣袖，衣袖上音符制作也是别有用心。

相信每位热爱她的玩家都希望拥有一个属于自己的初音手办吧？这次 E2046 为满足了大家愿望，特别为大家带来了她的 Gathering 版本，栩栩如生地捕捉了原作 PV 中的细节，包括身体形态和服饰、头发等部分，质量上乘，确为超可爱的作品。这台全人手涂装的佳作，现正接受预购中。身为初音头号粉丝的你，又怎能犹豫呢？

很难有人会不喜欢这个 SD 版的小可爱，她绝对是一众「蜀中好友」的福音啊！此作的魅力在于数个喇叭的陪衬下展示出的独特美感，细节刻画与整体涂装效果，使得这款手办更加生动传神。大小喇叭和人物结合极为自然，活泼生动地把动作展现在大家眼前，完全没有别扭感觉，观赏性极佳。以「歌」为主题化的初音效果出色，加上采用了大受好评的特殊台座，收藏价值大增。▲



▲ 俯冲姿态一样拉风



▲ 大喇叭小喇叭你们都准备好了吗？



▲ 头发很 Q，非常可爱。萌 ~~

兔子与少女相遇
从初雪纷飞到落樱时节的物语

■文/如月千华 ■责编/秋叶 ■美编/余小鱼

はつゆきさくら

- 游戏名：はつゆきさくら
- 公司：SAGA PLANETS
- 原画：ほんたにかなえ，とらのすけ，ちまろ
- 剧本：新島夕
- 主题歌：fripSide，KOTOKO
- 发售日：2012年02月24日



Story

故事的舞台是一个处于北国每年都会迎来降雪的城市。主人公河野初雪是就读于白咲学园的3年级生，他是这所升学学校里一个罕见的不良学生，经常逃课，出席率低到被认为毕业都存在困难。

12月，城市迎来了今年的第一场雪，城市在飞雪的装扮下披上了银装。就在这个夜晚，主人公在旧街道的某处，邂逅了一位穿着纯白礼服的美丽少女。

数日之后，当晚在雪中寻找一只兔子的神秘少女樱竟然转学到了初雪的班上——为了将初雪带往最终的冬天……

春夏秋冬，季节不断转移。1095个日夜迎来终结。从初雪纷飞到落樱时节，少年少女迎来了毕业的季节。



Character



あずま夜

Azuma Yoru
CV：桐谷华 画师：ちまろ

白咲学园2年级生。性格开朗活泼，交友广泛。经常见到她练习溜冰，而且技术高超，据说甚至被列为世界大赛参赛选手的候补名单。做事认真严谨，总是对初雪邋遢的习惯说三道四。经过某次事件之后她时刻对初雪保持着警惕，让她没机会对樱等女主角出手。

在设计人物的时候注意强调了她酷酷的性格与女孩子气的结合。

シロクマ

Shirokuma
CV：凉屋スイ 画师：とらのすけ

在女主角中年纪最小的一位，给人留下可爱小动物的感觉。她长着一头银发，自称来自俄罗斯，嘴上却说着一口流利的日本语，身上充满谜团。为了应对数月之后的考试，她在初雪打工的咖啡店里住下。极度不谙世事，没有他人帮助就什么事都做不到，于是初雪与她的交往便是从教她常识开始的。

某日刊在介绍她时公开了一张在她樱花树下拿着毕业证书的CG，旁边的图注提到“与少年在毕业之后的再会”，或许这就是她剧本的线索？

Comment

SAGA PLANETS 在圈内并不算一个出名的厂商，但它其实是隶属于 VisualArt's 旗下的品牌之一，98 年便已经成立，至今发售了 16 款游戏。不过它的默默无闻并不能归咎于大众玩家孤陋寡闻，这家厂在早些年推出的都是些没有名气的平庸之作，直到最近几年转变了公司的作风才渐渐受到玩家的关注。08 年一部以春天为题材的『Coming×Humming!!』让人记住了它，然后 2009 年以夏为题材的『ナツユメナギサ』令公司名利双收，2010 年『キサラギGOLD★STAR』又是一款以秋天为舞台的游戏……到了今年，以冬季为背景的新作『はつゆきさくら』被官方称为“四季系列”的终结之作，但实际上这数款作品之前并没有做成系列的打算，制作人和代表人都表示“四季系列”说法也是后来灵机一动想出来的 -_lll 不过，既然挂了系列的牌子，那么至少在品质上就不能给前辈丢脸。前作中评价最高的『ナツユメナギサ』以融合了幻想要素的世界观和精妙的情节设计为玩家营造了一段美妙的“仲夏夜之梦”，而这『はつゆきさくら』从名称结构上来说怎么看都是与『ナツユメナギサ』对应，于是玩家们期待新作再达经典的高度也是理所当然的。

担任本作原画的ほんたにかなえ、とらのすけ、ちまろ三位皆是参与过系列前三作的画师，可以说这保障了本次的画面将沿袭系列的风格，不过在制作过程中，为了配合冬天的背景，制作人特别让画师们把人物衣装设计得较为朴素清淡。相比起画师，本次剧本方面的变动要更为明显，本次一改之前每作都同时启用多位写手合作的形式，由前几作全勤的，SAGA PLANETS 本社的写手新岛夕 solo 上阵，他本人表示，以前为了考虑到作品的统合性问题，对人物和事件描写时都处理得比较收敛，不过本次可以去挑战一些以前做不到的事了。在不少玩家眼里新岛是一位喜欢写郁系情节的写手，不知道本次让他放开手脚会是怎样的情况呢……（偷笑）

目前官方还没有具体公布剧本的细节，不过从游戏标题和现有情报也可以推测出一些端倪：本作的名称变换为汉字即是“初雪桜”，意指“初雪から桜まで（从初雪到樱花）”这么一段时间的转移。剧本写手新岛夕透露，公司内部从 100 多个标题中特地选择了这种用平假名书写的方式。众所周知，日本樱花盛开的季节——3 月，恰好也就是毕业的季节，这也难怪作品故事介绍里会突然冒出毕业这么一个词。联系到主人公是讨厌上学不良学生这一点……那么毕业无疑将在本作故事中占有举足轻重的地位。▲

小坂井绫

Kosakai Aya
CV：佐本二厘　画师：とらのすけ

白咲学园的毕业生，在主人公打工的咖啡店里当服务生的年上女性。在校期间曾担任过学生会长一职，可现在却因为考试落第而过着浪人生活。虽然对待任何人都和蔼可亲，但有时候也会表现出令人捉摸不透的一面。

作为游戏唯一的年上女主角，井绫必然在故事中担任照顾男主角的姐姐角色。虽然目前公开的画面中她都穿着学校校服，不过游戏中他更多会以服务生的姿态出现。



东云希

Shinonome Nozomu
CV：杏子御津　画师：ほんたにかなえ

比初雪小一岁的学妹，相当脱线的志愿指导委员长，明明是别人推到自己身上的职务，她还是一丝不苟地去努力完成，被新岛称为“可爱的笨蛋。”目前负责担任学校里吊车尾学生们的商量志愿的对象。比较令人意外的是她非常憧憬爷们儿之间的热血友情，也希望与主人公初雪发展那种关系。

一般会日语的人看到她的名字都会误以为读作“のぞみ”，但她却偏偏使用了男性用的读音“のぞむ”，或者她的这种独特憧憬是长辈造成的?

ROUGH SKETCH

玉树樱

Tamaki Sakura　CV：山羽みんと
画师：ほんたにかなえ

在离毕业只有不到三个月的时期转学来到白咲学园的神秘少女。自称为了寻找某样东西来到这座城市，以前似乎并未在学校上过学，对现在的生活充满了新鲜感。性格天真烂漫，面对身为不良学生的主人公也毫不畏缩。一头亮丽的银色长发和身边跟着的一只名为“ネム”的兔子是她的标志。

作品第一女主角，她是以樱花为印象设计的角色，剧本写手新岛夕称之为他负责的剧本中能够表现纯爱的角色。









■文 / 沉睡的冰 ■责编 / 秋叶 Jedi ■美编 / 余小鱼

剧本	科
原画	浅海朝美、遥华ナツキ
音乐	tiko-μ、Miyaji、めぐむ
发售日期	2011年11月25日
推荐度	8
画面	8.5
剧情	8
音乐	8
体会	8
其他	8

概述
FEATURE

在“晓 WORKS”的良好表现下，其两家分公司“晓 WORKS - 黑 -”以及“晓 WORKS 響 SIDE”让人觉得纯粹是拿来赚外快、可有可无的存在，毕竟两个分公司出品的作品都素质偏低。但让所有读者大跌眼镜的是，晓 WORKS - 黑 - 竟搞了一个大胆的企划，从 2011 年 10 月开始每个月出一部新作，而且三部新作都是由三个完全不同的独立班子完成，是他们卯足了劲想要证明自己的存在价值而大干一场也好，或是钱多得没地方花也罢，从体验版质量来看这三个新作至少不是乱砸钱砸出来的烂货，而是有一定水准的出品。10 月份的第一作『イヅナ斬審剣』已经得到相对不错的评价，这回笔者和各位谈谈 11 月份的第二作『揺り籠より天使まで』。

本作负责剧本的科的底细不明，因为其履历只有 2005 年的一个全年龄向同人剧本，但从写作手法来看并不是菜鸟。大段的第三人称视角的背景陈述及插叙，以及委婉的措辞很容易让人想起朱門優的手法——类似小说的写作模式。所以相对来说该剧本的阅读难度略高，但所幸的是表达的内容和中心并不难消化。

作为一个超能力战斗类型的剧本，『揺り籠より天使まで』至少给读者带来了足够的感官刺激——如疯魔一般战斗的角色，血肉横飞的残酷战场，可谓字字见血；但是这个剧本却稍显另类，而让读者没有战斗类剧本那种单纯的热血和爽快感。

画面和音乐
GRAPHIC&MUSIC

浅海朝美算是老资格的画师了，已经多次为あかべぇそふとつぅ及其子公司的多个游戏作画。有意思的是，这位画师之前的人物都很清纯，而这回和遙華ナツキ一道，却是让女主角们的形象都有点“妖”，让人不由自主地离这



些女孩们远了几步——而这正是这个剧本所需要的效果。在两位画师的笔下，アリア那让人心寒的血泪，リディア在敌人碎肉之间扭曲的笑容，ウメ沉溺于蹂躏敌人躯体的陶醉表情，给读者最直接的视觉和精神冲击。

负责音乐的 tiko-μ 同样也是あかべぇそふとつぅ及其子公司的老人了。这位从 2005 年的『魂響』开始便为あかべぇそふとつぅ服务的乐师一如既往地表现优良，而应这个稍显另类的剧本所需，这次他准备的 BGM 可谓一个大杂烩——各种各样的风格都有，时而急促，时而轻灵；时而轻松明快，时而阴暗扭曲。然而这么一个大杂烩穿插于剧情之间，却不显得突兀；几个恰到好处的抒情 BGM，如“浅き空を胸に”，“広がる世界”让读者心中因为扭曲情节而流下的阴霾一扫而空，为整个故事画上完美的句号。

本作唯一一首歌曲『Legal Nightmare』由 Barbarian On the Groove 制作——无需多言，Barbarian On the Groove 出品，精品无误。

剧情与角色 STORY&CHARACTER

笔者之前一再提起这个战斗类剧本有点另类，没有带给读者最直接的热血爽快感，是因为这剧本的角色都是一群精神不正常的家伙。

作为男主角的ヒロ本身就是一个应激性精神病患者（战斗用内骨骼“骑士骨骼”的副作用），会突然间不由自主地视周围一切为蝼蚁，加之强烈的破坏冲动。所以他极力避免和周围人接触，免得触发症状。而长着可爱的女孩子脸的副男主角基樹则是个动不动就把人往死里打的偏激狂，不分男女老幼。女孩子们的情况也好不了多少：默认的女一号妙性欲旺盛，アリア则是冰冷的杀人机器和无知少女的矛盾结合，她身上总是一堆注射用镇定剂，情绪一激动就拿出来扎自己脖子；ウメ嗜好蹂躏摧残弱者，看到一件“看上去很脆”的东西首先会想象将其揉捏压碎的快感，而娇小可爱的リディア却是个分尸狂，把人活生生剥皮然后内脏涂一地是她的乐趣。

于是在这么一群精神不正常的角色的演绎下，看似普通的打斗情节也让人觉得变了味。ヒロ战斗时不讲姿势不求帅气疯狗一般的撕咬让读者怀疑这到底是“男主角”还是流氓，基樹笑吟吟地一巴掌拍断女生好几根肋骨更是让人下巴掉一地。アリア一边流血泪一边机械式发射钢针给对手开洞让人不知道痛的到底是谁，ウメ带着瘾君子陶醉于毒品的表情将对手活活捶打成肉酱让人觉得留在这丫头身边就是玩命，至于リディア，你得祈祷她不会哪天心血来潮把你当成“玩具”……但换个角度来看，这种近乎猎奇的描述能够让读者恰好觉得“另类”而不是“反感、恶心”，不正是作者成功描写的证明么？







处于疯子和常人夹缝之间的少年少女们，无论是在横飞的血肉当中肆意享受撕裂对手的快感，还是在日常中谨慎甚至是消极胆怯地迎接每一天的早晨，都是他们的存在的不可或缺的一部分。他们既因身体异性于常人而强大，又因精神不稳定和迫害妄想意识而显得弱小。虽然另类，但却是他们最真实的一面。比起那些让角色们耍帅优先的剧本，笔者觉得这个剧本的人物刻画倒是难得的“单纯”。

至于故事情节，虽然是超能力战斗的体裁，本作没有夸张到要声张正义、拯救苍生的程度。相反，只是描写小范围内一群活在疯子和常人夹缝之间的角色们的人生中重要的一笔而已。他们的生死对这个世界没有丝毫影响，他们的战斗更是连痕迹都不会留下（因为有相关的魔术组织收拾残局，比如修复破损，抹消记忆，甚至连复活死者都能包办），受影响的只有他们自己而已。也因为如此，这是个让读者“燃”不起来的故事，相反，是让读者去慢慢咀嚼和回味。

总结 SUMMARY

说这个作品是 11 月底的黑马也不为过，暁 WORKS - 黑 - 的表现让人出乎意料。但要是说缺点的话也是有的，最应该批评的，一是措辞太兜圈子不直接，有些地方让读者读起来很累；二是ウメ和妙路线结尾过于仓促，角色几乎都死光了却是个不了了之的结局。而笔者虽然觉得这个作品表现不错，但同时觉得其稍显另类的描写不一定能被所有读者接受，所以只能希望读了这篇文章的朋友能有幸喜欢上这个作品。

















無限煉姦～恥辱にまみれし不死姫の輪舞～

■文 / 大山同学 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

剧本 和泉万夜
原画 黒石りんご
音乐
发售日期 2011 年 11 月 25 日
推荐度 7
画面 8
剧情 8.5
音乐 8
体会 7.5
其他 7.5

本作是以“史上最大试玩版”为噱头的 Liquid 社新作。光从标题和预览 CG 来看谁都会认为这只是一个普通的凌辱系游戏，然而在发售后的两周多时间内，批评空间里本作的评分中值一直保持在令人惊讶的 90（最近终于跌到 86 了），长文评论几乎无一例外地对剧情赞不绝口，甚至还有些 ID 称之为 N 年一遇的佳作。根据经验，玩拔系的人的评价一般比较中肯可信，而凌辱系也的确偶尔会有上佳剧本，所以在期待与不安交杂的心情下，笔者开始了这趟跨越三百年的史诗之旅。

原画黒石りんご，只玩纯爱类的玩家可能不太认识，因为他的作品全是凌辱类和调教类，唯一比较轻口踏界的是カスタムレイド V。作为 Liquid 社的主力画师，黒石りんご的画风特点和社名一样，肉厚多汁。这样的画风在凌辱调教场景里自然是喜闻乐见，但到了一般 CG 中就总觉得有点违和。特别是在本作里，可能是为了表现“温暖”的感觉，好些 CG 直接使用了全画面的光晕效果，看起来总觉得模模糊糊，甚是不爽。此外本作里立绘的数量很少，人物基本上就一两个姿势换着用，看着女主角三百年时间内不论穿什么服装战斗姿势都一模一样实在是令人发囧。不过总体来说画风和 CG 质量还是算比较好的，毕竟实用型游戏画面几乎就是全部嘛。

至于音乐和配音方面，Liquid 社没有直接给出 BGM 制作人的名称，但游戏的 BGM 可算不错，该煽的煽该燃的燃，而且不同章节的 BGM 也比较充分地体现了不同时代的特色。可惜并没有什么能令人眼前一亮过耳不忘的名曲，而且游戏的 OP 居然是纯音乐连首歌都不配，实在是太抠了。而 CV 方面游戏只有女性角色有配音，从整个剧本来看非常可惜。不过女主角的 CV 葵时绪一个人用五种语气和声线为不同时代的女主角配音还配得不错，可算辛苦了。

接下来就是本作的重中之重——剧本。本作的标题画面看上去与一般凌辱系没什么区别，但点开 New Game 就会发现这和一般凌辱系真的不一样。New Game 后游戏并没有马上开始，而是出现了三个世界，即第一、二、三章的选择界面。虽然游戏的剧本结构是一章一个世界按顺序展开，导致一开始看起来有三个选项实际只可能去选第一章（当然你也可以直接选择其他两章，但这样剧情就不连贯了），但光是这个世界选择界面就透露出一股大作的气息。

作为一个凌辱类，游戏是以“神视角”来进行的，玩家并不扮演剧本里的任何一个角色，而是以旁观者的身份看着女主角一步一步走过三百年并最终迎向结局。游戏中的女主角一开始因为某种原因从现代流落异世界，并被一只触手青蛙抓去调教成奴隶，由于极度的恐惧和



绝望使她失去了落到异世界前的记忆，头发也变成雪白色。然后因为与这个世界的王产生了接触，女主角变得不老不死。但对没有力量保护自己的女主角来说，不老不死的身体只是个灾难——闷到抽风的居民们开始把女主角当成一件玩不坏的玩具，对其进行种种惨无人道的凌辱甚至肢解。不堪忍受的女主角再次找到王，希望一切回复原状，但其不充分的觉悟和幼稚的理解再次激怒了王，并使自己成了全世界居民的追杀目标。眼看女主角就要在这个世界里陷入无止境的地狱时，男主角出现把女主角带进了时空的扭曲点，使女主角回到了三百年前的欧洲，于是，不老不死的女主角长达三百年的生存斗争开始了。

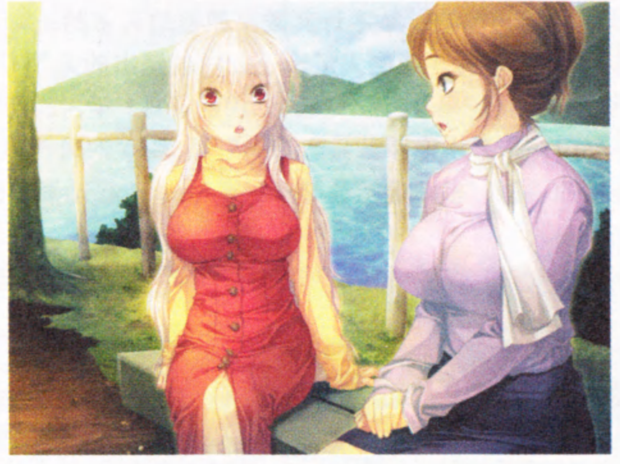
本作剧本的主题是“生存”。女主角虽然是不老不死之身，但精神依然是普通的少女，甚至比一般少女还要脆弱和幼稚得多。因此女主角的“生存”就不仅仅是指肉体的不灭，更重要的是精神的健康。在长达三百年、跨越四个时代的亡命生涯里，女主角与不同的人相遇、相知，得到了许多人的爱护，也被不少人所背叛。通过一次又一次的战斗与对话，女主角不仅获得了护身的力量，也磨炼出了强韧的精神。最终，靠着自身的意志和友人、恋人的支持，曾经软弱无能、随波逐流的女主角作出了自己一生中最重大、最艰难的决定，亲手打破命运，结束了无尽的轮回。

本作的时间跨度非常长，从三百年前有吸血鬼城堡的欧洲，到美国西部大开发，再到日本明治维新时期，最后回到现代。随着剧本的进行，各个时代的风土人情尽收眼底，有种看纪录片的感觉。而且剧本很充分地利用了不同的时代背景设计了不同的出场人物，并把狩猎魔女、印第安秘术、日本退魔师等时代特色元素自然地加插进故事里，不仅增强了故事的实感，也使剧本变得大气。然而笔者认为本作剧本最大的问题就是过份强调我方角色，特别是女性角色的善良，从而使得因为放水而被人反咬一口的错误一而再再而三地发生，到了第四章真有种冲进屏幕对女主角说教三小时的冲动。

最后说一下凌辱部分。虽然本作剧本大气得像个史诗RPG，但毕竟还是贴着凌辱的标签，所以相关剧情是怎么也跑不掉的。不过只要不走Bad End，就只有第一章和第三章有凌辱戏份，而且越来越少，到了第五章干脆连回想都没一段（男主角真可怜），所以对凌辱抗性不是太差的人应该可以轻松接受——只是别怪笔者不提醒，没一定的承受能力千万别进Bad End。

总的来说，这是一个披着凌辱系外衣的剧情系游戏。尽管角色塑造有所有不足，桥段重复有点明显，煽情戏稍嫌刻板造作，但在庞大的世界观和引人入胜的展开面前这些都是小问题，对凌辱抗性有自信的朋友不应错过。▲











niconico动画 2011年末盘点

霸榜热词&强势部门4+4

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人 ■责编 / 秋叶 ■美编 / 余小鱼

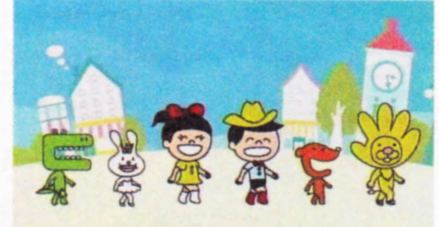
大家好这里是某星人（·x·）ノ，又到了岁末年初，传说中的世界末日2012已经悄然降临到我们身边，大家是否已经做好迎接的准备了？比如赶紧把想看的动漫、想玩的游戏、想读的小说一并扫除干净。什么？作者还没把坑填满？那就只能节哀顺变了。其实还有个好建议，那就是像某星人一样，趁杯具降临之前好好地把niconico刷个遍，或许你会因为里面有趣的东西怎么看也看不完，而突然小宇宙燃烧获得生存下去的勇气撑过人类毁灭的浩劫最后拯救世界……可喜可贺，可喜可贺。

好了好了玩笑就开到这里。每到这个时节必然要做的事情就是给过去的一年做个总结，作为一个盘点nico的小栏目，这里自然也免不了俗。只是这一年间nico上出现过的值得一评的视频不计其数，即便给再多的篇幅也聊不完全。就算是每个月份为栏目挑几个动画，都要费掉某星人不少脑筋纠结许久。太多有才能的人汇聚于此地创造出的无限可能性，也正是nico的魅力所在吧。

于是在这里我们不妨长话短说，来个精选中的精选——在这个风起云涌的2011年，有哪些有意思的捏他深入人心，甚至让与其相关的投稿一时霸占nico榜单？又有哪些部门神作辈出高手云集，高调引领nico的时代潮流？下面的篇幅将挑出本年度的四个“霸榜热词”和四个“强势部门”，八个代表性的话题，多角度解读2011年niconico动画的流行趋势。

热词 No.1 POPOPOPO~N


ポポポポ～ン


たのしいなかまが

今天你POPOPOPO~N（ポポポポ～ン）了吗？估计这个捏他最盛行的那会儿，11区人民一见面大概会这样打招呼吧。虽然是说笑，不过POPOPOPO~N可是个拿下了日本2011年网络流行语大赏的名句，影响力可不仅限于nico，当然将其发扬光大也有nico的一大功劳就是了。

POPOPOPO~N这个词原本来自于一个AC JAPAN于的公益广告片『あいさつの魔法。(问候的魔法)』。其实这个CM在去年7月份就已经推出了，后来火起来的原因还要追究到3月11日的大地震。当时全日本的媒体都因为重大灾害的发生而陷入一片“自肃”的氛围，而普遍存在着娱乐成分的电视广告因各种“不谨慎”要素而惨遭撤换，结果便只剩下这个安全健康的低龄向小动画『あいさつの魔法。』在各大电视台反复播放。然后各种耳濡目染，大家都被其中那句POPOPOPO~N洗脑了，再加上动画里充满吐槽点的人物动态和脱力系的旋律歌词，一时间成了热门话题。

3月16日，有人将『あいさつの魔法。』的60秒完整版(sm13872944)上传至nico，没想到一石激起千层浪，各种二次创作层出不穷。最著名的当属一位叫しもん的up主投稿的『グレートありがとウサギ』(sm13916425)和『キングさよならライオン』(sm13998118)这一系列恶搞视频，让原动画中的“谢谢兔”和“再见狮”这两个角色华丽变身成高达，搞笑的同时还莫名有种励志（？）的感觉。不少人气唱见歌手也跑出来翻唱广告中的曲子，如ゴム(sm13964952)和いさじ(sm13940189)的版本都极有人气。一句POPOPOPO~N令受灾害创伤的人们重获了难得的欢乐和治愈，应该把它称作“疗伤的魔法”才是吧。

热词 No.2 先辈♂全裸



“土器☆土器☆デコ割れそう、先輩♂全裸”除了POPOPOPO~N之外，今年nico上数一数二的“暴走”事件还有这么一起。放心这不是什么糟糕变态的东西，而是来源自于7月的乙女向新番动画『うたの☆プリンスさまっ(歌之☆王子殿下)』的ED曲『マジLOVE1000%』的捏他。7月14日动画官方将该曲的TV截取版(watch/1310634995)在nico上公布为动画作宣传，没想到又卷起一股莫名的风潮。

NICONICO

这原本是首词曲正常、演唱（声优）阵容豪华的男性偶像团体风格流行歌，只是充满创意的听众总是能空耳听出些奇怪的词句来，比如把“1000%LOVE”听成“先輩♂全裸”之类的，于是屏幕上便充满了各种秀逸的、令人捧腹爆笑的空耳歌词弹幕，吸引了更多原先不关注动画的人们前来围观。半年不到的时间内该曲的再生数便突破 300 万大关，弹幕留言数也超过了 150 万，甚至拉动了相关动画 DVD 和歌曲 CD 的销量，让这部本不被太看好的女性向夏番成了当季的大 Hit 作。

nico 上『マジ LOVE1000%』有着形式多样的各种翻唱版本，比如热血激情派 (sm15104000)、声真似模仿派 (sm15691840)、超豪华歌手阵容派 (sm15289632)，甚至还有人想出把先把歌词拿翻译机翻成英语再翻回日文，然后直接套进原曲乱唱一通 (sm15069217)，居然成了本家之外最受欢迎的一版。有人说日文歌的魅力有一半来源于歌词，我想这番景象也能变相成为这种说法的注解吧（真的可以吗？）……








热词 No.3 千本樱



『千本桜（千本樱）』(sm15630734) 是由黒うさ P 创作，由初音 MIKU 演唱的 Vocaloid 乐曲，以其流畅爽快的和风旋律、疾走感十足的编曲，以及意味深长、豪气十足又隐藏几分讽刺暗喻的歌词为听众所津津乐道，三重之人“眼球破坏过剩演出”级别的华丽动画也要大大加分。自 9 月 17 日投稿以来，已拥有 170 万以上的播放量和接近 14 万的 mylist 数，在整体处于暴热状态的 Vocaloid 圈子中间，算得上 2011 年内第一大 Hit 的作品。由此曲引发的翻唱狂潮，更是让 nico 唱见排行被“千本樱”一词几度霸榜，其它相关的演奏等音乐类衍生动画也是层出不穷，大有当年『magnet』或者『マトリョシカ』的势头。

『千本桜』的翻唱版众多，迥异而全面的风格基本能满足所有听众的喜好。くるたみん High 翻天的热血沸腾版 (sm16011082) 自然是最受欢迎的一作，70 万再生、5 万 mylist 的成绩展示了他近年来在唱见歌手中难以撼动的人气霸主地位。蛇足的优雅低音版 (sm15671701)、柿チョコ的正统女声版 (sm15928490)，还有 96 猫和ぽこた两位的强强联手版 (sm15928490) 都是不得不听的佳作。如果想在一首曲子中把好听的多数版本一网打尽的，还有技术流后期合成的合唱版 (sm15754243)；听腻了高歌热唱想休息一下欣赏点治愈风格的，那まらしぃ的钢琴版 (sm16309076) 便再合适不过。

热词 No.4 爱的战士

感觉这年头提到“爱的战士”这个词儿大家只会想到一个人，那就是以“过激表现”和“黑暗美学”为特色的 Galgame 脚本家兼小说家虚渊玄。虽然他口口声声说自己想写“治愈人心的作品”,“爱的战士”也是他堂而皇之的自称，但相信不少人都被他笔下的各种猎奇情节和悲剧故事坑爹过。而 2011 年的虚渊玄更是在这条坑爹之路上越走越远，因为年内的两部大热门的新番动画都与他有关。

由虚渊玄编剧、新房昭之监督、梶浦由纪担任配乐的『魔法少女まどか☆マギカ（魔法少女小圆）』可谓日本 TV 动画界 2011 年的年度大戏，尤其是虚叔那颠覆传统魔法少女故事的致郁系脚本，让每一集的展开都成为宅人间热议的话题。动画爆棚的人气也让 nico 上整年不断地涌现出各种相关衍生作品，总数超越万件，其中有不少或创意十足或精致感人的 MAD 作品，都获得了极高的评价。笔者个人比较中意的有以暁美ほむら为中心的『魔法少女まどか☆マギカ –the ultimate modification–』(sm14448837)，以及佐倉杏子主题的『君は僕に似ている』(sm13788825)。其它歌路良作也实在太多，只能等待各位自己去发掘了。

而 10 月档又有一部万众瞩目的动画『Fate/Zero』正式开播，作为由虚渊玄执笔的、奈须きのこ原作著名脚本『Fate/stay night』的前传，以其精美度堪比剧场版的作画演出而备受好评。虽说截止目前该片还没有播完，对 nico 投稿人的号召力还没有完全显现出来，但已有的两千多相关视频的数量，还是让人颇期待其今后的表现。可不知为什么现有的 MAD 名作里还是恶搞的居多？难道是金皮卡的二逼青年气场太强烈了吗（喂喂）？




部门 No.1 Vocaloid



初音 MIKU 发售后的第四年，nico 的 Vocaloid 部门依然延续着强势挺立、稳定扩张的格局，稳稳地占据着“御三家”榜首的位置。每天都有大量的曲目被上传，几乎每月都有大 Hit 曲作跻身 nico 榜单前列，以翻唱为主的相关二次创作还会在第一时间跟进霸榜。虽然不是所有的 nico 用户都对那些民间音乐家的业余作品买账，时不时还会发表质疑甚至借机批判，可谁都不能否认 Vocaloid 音乐已经成为 nico 文化中不可或缺的一部分。

不少 2011 年投稿的作品在年内就突破了百万再生大关，除了先前介绍过的『千本桜』之外，还有 YM 的『十面相』(sm13304052)、ハチ的『パンダヒーロー（PANDA HERO）』(sm13386216)、164 的『天ノ弱』(sm14583646)、wowaka 的『アンハッピーリフレイン (Unhappy Refrain)』(sm14330479)，还有新人 Mitchie_M 的冲击性“神调教”之作『FREELY TOMORROW』(sm15172108)。这六曲中初音 MIKU 和 GUMI 分别占有一半的席位，可见 GUMI 这位新生代歌姬经过两年的“拼搏”，已经拥有了能和初音 MIKU 平起平坐的人气。

2011 年 10 月 21 日，Vocaloid 引擎的全新版本 Vocaloid 3 正式发布，随之而来的便是又一波新 V 家角色的“出生”高峰。仅在 V3 发售后两个月的时间内，就有 5 台全新的 Vocaloid 软件诞生，还有更多新作排上了 2012 年的日程表。各大厂商都不遗余力地在第一时间借 V3 发行的风头抢占先机，而面对这个早已显出饱和状态的市场，又有哪位电子歌手能杀出重围，结束 V 家新人必会人气惨淡的“魔咒”？或许更多人期待的，是这些新 Vocaloid 能给我们带来多少好听、惊艳的歌曲吧。

部门 No.2 唱见

作为一个和 Vocaloid 有着紧密联系的部门，2011 年的唱见（歌ってみた）也是高奏凯歌跃居人气榜单上游，甚至大有后来居上动摇 V 家之地位的势头。前面在介绍那几个热词和部门的过程中，可以明显地感受到唱见在其中的推动作用。以くるたみん、Vip 店长、蛇足、そらる等为首的男性翻唱歌手们持续以“投一首红一首”的态势成为 nico 众关注的焦点，而随着早年的一批古参唱见以出道、引退或凭空失踪（？）等各种形式淡出江湖，这一部门的格局也变得愈发扑朔迷离。

随着歌手们在网络上愈发高涨的人气，他们也不再满足于只是简单地唱唱歌然后上传 nico 这样的形式，而是越来越多地参与到大量同人、商业活动之中。个人碟、合作碟、翻唱碟、原创碟，各种各样的商品被炮制而出令人眼花缭乱目不暇接，nico 相关的 Live 也是一场接一场，还有人出道做了艺人，借势走上了梦寐以求的星途。有人说这个世道里



NICO NICO

出名变得太容易，让人越来越看不懂，不过反过来想想，只要有好歌听，管他世间百态腥风血雨呢。

和唱见相关，2011年下半年有一件大事值得一提，那就是曾经叱咤声优与Anisong界的林原めぐみ（林原惠美）女王降临nico，亲自翻唱Vocaloid作品『恐山ル·ヴォワール（与恐山相会）』(sm15947771)的事件。其中的缘由实在说来话长于此不再复述，只想说唱见的风潮不仅让很多人走出了nico走上了别的舞台，也吸引着那些原本看似高高在上的职业者走近这个充满魅力的奇妙网络空间。

部门 No.3 新番动画

虽然V家和唱见这年头真是红透了半边天，我们还不能忘记“アニメ”（动画）、依然是nico上最重要也是最活跃的部门之一。特别是每当新一季的动画播出，nico上便会紧跟潮流地出现各种新番相关的投稿，包括一些热门作品的OP、ED及相关翻唱和演奏，将动画名场面或者经典捏他剪辑制作成的MAD等等。而通过nico上的投稿，我们也能第一时间把握到日本宅人对当季新番的评价——其实很容易感受到他们的喜好和天朝观众的微妙差别。

除了上文提到过的『魔法少女小圆』、『Fate/zero』和『歌之王子殿下』的相关话题外，上半年的关注焦点主要在『日常』和『Steins;Gate（命运石之门）』之上。『日常』的OP曲『ヒャダインのカカカタ☆カタオモイ -C』(sm14207559)是原本活跃于nico的名歌手ヒャダイン氏的出道作品，借着他在nico上积累的号召力及新番热播的影响力，百万再生定是囊中之物。忠实再现AVG名作威能的『Steins;Gate』在11区的关注度似乎远高于天朝，nico上相关MAD的数量还略多于『Fate/zero』这样的年度焦点大作。比如『ココロオカリン』(sm15346128)这个治愈系欢乐音MAD就十二万分地推荐哦。

而下半年nico众的目光意外地聚焦在了十月番的大黑马『未来日记』上。由妖精帝国创作演唱的主题曲『空想メソロギヰ』更是被封为神OP，有人为这首歌配了动画中的人气病娇女主角我妻由乃的图片并上传至nico(sm15985026)，成为nico今年继『日常』OP之后最热门的Anisong作品。



部门 No.4 东方 Project



与Vocaloid同为“御三家”之一的东方Project在nico的地位永远在一个不上不下的尴尬位置。毕竟东方爱好者的主战场是同人展会，驻扎于nico上的厨在创造力上略显不足，所以比起V家周周有名作月月出神作的架势，还是要逊色不少的。不过反观那个传说中的『BadApple!!』影绘PV超过千万的恐怖再生数，也绝不可小觑东方厨疯狂的战斗力啊。

2011年的东方部门有两件值得关注的大作，其一是『BadApple!!』的古典和风乐器演奏版『傷林果』(sm15183453)。看着众欧巴桑欧吉桑们在舞台上煞有介事地吹拉弹奏这首二次元世界的名曲，在感受到经典邦乐的庄严之美的同时，也多少有几分“罪恶感”吧。还有一位叫杏ノ助的女歌手把它当成伴奏作了翻唱(sm15766933)，古语化的歌词搭配厚重圆润的唱腔，将歌曲演绎得韵味十足。是说这只“坏苹果”到底要在nico上红多久才肯罢休啊?

其二便是于下半年开催的第六届MMD杯中摘得桂冠的某个动画(sm15356096)。该作品是用东方中的人形使爱丽丝的模型，配合著名P主Junky和歌手ろん合作的一首NNI曲『Sweet Magic』制作的舞蹈动画，甜美的歌曲、可爱的编舞和激萌的人物建模相映成辉，被奉为爱丽丝废们的“圣地”。



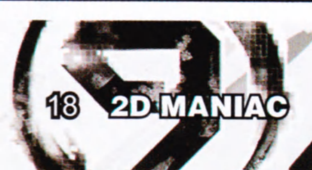
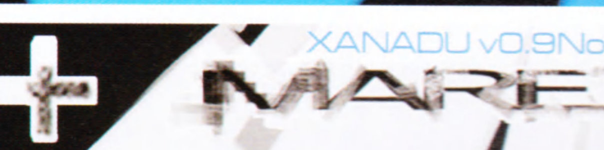
2012年伊始，niconico动画网站已经步入了上线后的第五个年头，并将在4月29日更新至最新版本，以“原点回归”为主旨的niconico动画(ZERO)，结束现在这个nico历史上持续时间最长的“原宿”版长达一年半的运营期。全新的nico能给我们带来怎样的新体验？或许这还是个未知数，但不管版本和界面被如何变化，nico拥有的最重要的东西一定不会改变，那便是所有驻扎其中的投稿人们所拥有的智慧与才能。

于是本次的年末盘点就到此为止，我们过完年再见咯(・x・)ノシ。▲

冰精的教室

琪露诺的笨蛋一次设定考

■文 / franniss ■责编 /JEDI 秋叶 ■美编 /余小鱼

Ice Fairy's Classroom

Cirno Is A Fool or Not

本回考证的东方人物，乃是大名鼎鼎号称幻想乡最强的冰精——琪露诺。她的外表特征是蓝色的蝴蝶结与冰翅膀，在二次同人漫画广泛盛行的东方创作群体中，普遍认为琪露诺是最好画的人物，这点甚至也被神主强调过。因此虽然在最初登场的原作东方Project 正作第 6 弹『东方红魔乡』中，琪路诺并不是很起眼的角色，但她的人气却一直居高不下。随后她又在各种作品中登场过，东方 Project 正作第 7 弹『东方妖妖梦』、东方 Project 正作第 9 弹『东方花映　』、东方 Project 第 9.5 弹『东方文花帖』、东方Project 第 12.3 弹『东方非想天则』、甚至是以琪露诺为主角的游戏东方 Project 第 12.8 弹『妖精大战争』。

在 IOSYS 的著名 MAD『琪露诺的算术教室』(チルノのパーフェクトさんすう教室)，我们看到一个算数基本无能，逃避学习，被少女们“笨蛋，笨蛋”叫着的琪露诺。牛木义隆的二次同人漫画『Advent Cirno』中，我们又看到一个与“幻想乡最强”传闻相匹配的强大琪露诺。这里衍生出了种种问题：在东方原著的一次设定之中，琪露诺的智力水平究竟是如何的，居然在二次同人中被描写成如此的笨蛋？“幻想乡最强”和“笨蛋⑨”的称号，又分别是从何而来？在弹幕资料集『魔理沙的魔导书』(The Grimoire of Marisa)中，魔理沙提出了一个疑点：琪露诺表现出一些靠自己完全不可能获得的知识，到底是谁教的？其中包含有什么隐秘？



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『⑨+MARE』
作者：海猫氢弹库 提供：海猫氢弹库
http://hi.baidu.comlowlightk



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方四季模样』出品：Dandelion Trio & U235
作者：黑月云影 提供：香香
http://weibo.com/235u

Cirno's Identity 琪露诺的身份

琪露诺名字的原文为チルノ(Cirno)，有一个说法是这个词来自英文“chill”及其同根词“chilled”、“chillness”，意为冷气、恶寒、冷淡等。同人漫画『Advent Cirno』提到的取名缘由是因为『最终幻想』相关电影『Advent Children』里的“Children”与“Cirno”拼写有相似处，才令同人读者觉得有趣。“チルノ”又可作“散るの”，在东方 Project 第 12.8 弹『妖精大战争』的结局之一里，三月精在与琪露诺大打出手一场过后，方才想起问这个“强大的冰精”姓甚名谁，不仅是请教对手尊姓大名的时机让人汗颜，更让人汗颜的是，三月精听过琪露诺的名字后，竟然以为她是行商或者是零售商。这个小段子，应该属于神主对自己角色命名的自我吐槽。

此外，在来自日本的东方杂学爱好者眼中，琪露诺的名字是东方全部角色中比较特殊的一个，理由是在现实中有真实人名对应，符合这样特征的角色，一共有三人——“鎌田チルノ”、“键山雛”和“红美铃”，她们不但在东方幻想乡世界观里的虚构角色中存在，在外界现实中也有全名对应的人物存在。不过，根据考证者本人的说法，他也认为这仅仅是巧合而已。总之，作为东方爱好者，遇到琪露诺本姓“鎌田”的说法，可以分辨出这也是一种另类的二次设定即可。

琪露诺的生态很清楚，是栖息在雾之湖这个地点附近。我们都知道，琪露诺有个爱好就是冻青蛙，而且她还很奢侈地冻，有 1/3 的青蛙会被冻碎掉。这个设定可以证明，青蛙在雾之湖附近是很常见的。而另一关键的湖边收获物——“湖鱼”，在官方资料里，就显得前后说法不一而很有意思了。根据『东方求闻史纪 ～ Perfect Memento in Strict Sense.』里的记载，雾之湖在白天的时段会被浓雾包围，导致视线极差。即使人们在夏天前去，有时也会遇到低温天气，这时应该可以遇到琪露诺。雾之湖，自然是产鱼的，甚至它还是个因产鱼而闻名的湖——据记载，新月的夜晚会出现怪物级的大型鱼，为了钓到这种珍稀的怪物鱼，钓鱼者们都会慕名而来。

但是，一个反面的设定告诉我们，在『妖精大战争』的 C2 路线结局中，琪露诺被三月精带到了森林地带，她发言道：“挺厉害嘛！我那个湖连鱼都很少所以很缺食材呢。森林好强大！”琪露诺在这个问题上，可以看做是不会撒谎的，毕竟没有什么撒谎的理由。那么疑点出现，雾之湖原本丰富的鱼去哪里了呢？此处或是与人间之里有关的伏笔，有待以后揭晓。

提到琪露诺的身份，有必要提及的一点在旧作之中。这个角色，是东方 Project 正作第 5 弹『东方怪绮谈』作为四面 BOSS，与黑衣黑帽的雪同时登场的人物，白衣白翼的舞。由于舞的外形与琪露诺极其相似，并且都有翅膀，也都会操纵冰系法术来攻击，于是一些旧作爱好者认为，她们之间有着某种关系。但是需要注意的是，舞是一名魔法使，琪露诺却是一名妖精，妖精在神主笔下的幻想乡世界观中，是一种比较特殊的存在，下文会有详述。因此她们除了新旧有别可判定没有关系以外，用种族的设定区别，也可盖棺定论。

妖精们也有团体，在正作游戏中，仔细观察可以发现妖精们总是一串一串飞出来，颜色间隔地飞出来。在雾之湖一带的妖精团体里，琪露诺的身份可以算是小范围内许多妖精的头目了，并且她有道中的大妖精作为朋友。不过琪露诺的领导却并不称职，这点在『妖精大战争』的结局中有过直观描写：虽然她被称为头目，可是并不擅长发号施令，本来她已经打败三月精了，三月精也表示会听从琪露诺的指令来行动。但是，琪露诺恐怕从来没想过头目意味着什么，半天只发出一个简单指令“向北”！后来由于不适合，她还是决定不当头目了。

Fairy Style 妖精风情

若是要深入理解琪露诺的角色设定，首先要明白的恐怕必须是她的种族分类，那就是“妖精”，与“妖怪”不同的一个种族。虽然这两个词，很多东方相关翻译会习惯性地把“妖精”和“妖怪”用中文的习惯，统一描述为一个“妖”字，但不得不说，这是一种包含强烈误导性的做法。

原本在『东方红魔乡』中，琪露诺的种族是雪女，后来神主统一改为了妖精。在『求闻史记』的开篇，即介绍了这种无论是正作游戏还是幻想乡世界观中，都随处可见的妖精——“变寒回暖，下雨起风，草长花开，这些现象都有妖精寄宿当中。他们有各种外表，多数是人类外表加一对蝴蝶或蜻蜓这类昆虫的翅膀。身材一样细小，小型的能放在掌心，大型的则像人类未满十岁的小孩。她们生活的地方遍布大自然各处，幻想乡任何地方都能发现。妖精们特别喜欢热闹的地方，人类、妖怪聚集时很容易目击到她们，相反阴气重的地方数量则很少，是人类村庄常见的一种妖怪。妖精个体的生命是很短的，很快能转生出同样外表的生命，就算受了身体破碎的重伤也能很快恢复。严密地来说，妖精是不会死的，所以才会做出一些不怕死的行为。看来像是死的概念与人类不同，也有可能仅仅是头脑简单。”

可否记得，在『东方妖々梦』的第一面的两个 BOSS，是持有操纵冰雪的相似能力的琪露诺与蕾蒂，刻画她们之间友谊的二次同人作品不在少数。虽然她们能力相仿，但种族却大不相同。妖精琪露诺，可说是“大自然的具现”，而妖怪蕾蒂，却是“独立化的妖力暴走”。神主在回应“（红魔乡的续作妖々梦中）琪露诺为什么又登场了”的问题时是这样回复的：“这回琪露诺，仅仅是路过遇到主角们就展开攻击罢了，与剧情一点关联也没有。”也许神主是为了强调琪露诺与蕾蒂二者的区别，才最终将“妖精”与“妖怪”的种族概念分离开的。在『东方红魔乡』中，除了具体人物外，还有具体种族的存在。如 2 面的大妖精，4 面的小恶魔。在原著正作游戏中，玩家遇到的她们，仅仅是广泛存在于各处的群体中的一员，实际上是泛指。

关于妖精与妖怪的对比，并不止是两个种族之间的私密问题，而是涉及到妖精、人类、妖怪三者的。『求闻史记』中列出了五点，说明妖怪与人类的区别：妖怪比人类长命；妖怪的身体比人类更强壮，就算身体严重受伤，也能很快恢复；妖怪比人类更容易中信念的攻击，精神攻击是他们的致命伤；妖怪很少群体活动；妖怪只会考虑自己。但资料中并没有妖精与人类的区别。具体概括一下，在一次设定里，大体上人类与妖怪之间是可以部分相互转化的，存在有一个暧昧的界限，或者说境界。妖精可以通过努力接近妖怪，这里看似可以很容易转化，但是却根本没有突破境界的具体例子。而人类和妖精，两个种族，则无互通之处，在设定之中是表现为捉弄与被捉弄的关系罢了。

妖精可以通过努力，接近妖怪。在官方资料中所言甚少，可以参考的资料存在于『东方三月精』漫画第一部——『東方三月精 Eastern and Little Nature Deity.』里，所收录的 ZUN 原著小说『月の妖精』中出现的一幕——八云紫用伞的尖端指着露娜：“你是最接近妖怪的。”这个妖怪与妖精邂逅的剧情，给予了三月精极大的震撼，那是来自强大妖怪的，对弱小



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『⑨的躲猫屋・红魔城之夜』
作者：As109 出品：正经同人 提供：YUG!
http://www.doujin-battle.com/



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『景・不被遗忘的幻想乡』
作者：SOLA 出品：fs-project 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com

Ice Fairy's Character 冰精的性格

在东方 Project 正作第 9 弹『東方花映塚 ~ Phantasmagoria of Flower View.』的背景故事中，神主是这样描写妖精的：“她们也是自然的一部分，妖精的力量就是自然的力量，自然不可抗拒，大家都懂的。”可见理论上，琪露诺这种冰精，也属于妖精，也是这种不可抗拒的自然力的具现化。在东方正作游戏中，玩家最多击坠的就是或大或小、或攻击温柔或攻击猛烈的妖精们。现在玩家们读过设定，才算真正理解了她们。她们是不会死的，这源于她们生命的概念与人类不同，因此只要勇往直前攻击人类就够了。在『妖精大战争』的 B2 路线结局，神主写下：或许妖精的优点就在于行为的纯粹吧。琪露诺作为妖精里最为鲜明的人格化的一个，首先表现的也就是对人类纯粹的攻击性，其次是一种“强者的骄傲”、“过度的自信”。一句话概括，就是她的名言：“あたいったら最強ね！！”（人家是最强的！）

攻击人类永远是妖精的主业，在『妖精大战争』A2-2 的对话中，琪露诺被妖精质问：“你这点势头究竟能保持多久呢！不如加入我的旗下，一起去攻击人类吧！这样更有趣哦？”琪露诺答道：“攻击人类是很有趣！但如果仍被你小瞧着，那攻击人类就没有半点乐趣！”客观而言，在『东方花映塚』中，四季映姬点评说琪露诺是妖精中较强大的，这证实了琪露诺自信的理由——没错，她是一个妖精中的强者。这个评价并不包括人类和妖怪，说她强，还算是合理的。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『⑨的躲猫屋·红魔城之夜』
作者：红莲转左 出品：正经同人 提供：YUG!
http://www.doujin-battle.com/

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方塔罗牌』
作者：Domotolain 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/domotolain

不过在『东方红魔乡』里，琪露诺被说明为脑筋不好使，在『东方花映塚』就直接官方称之为笨蛋了。其实她本人不一定多笨，种种设定表明，只是脑筋内存不大。神主在说明文档里也提到：“至于对话支离破碎那是因为全都是妖精嘛，想必痛痛快快打完了架就把想说的事情全都忘光了吧。”这里提到妖精“想说的事情”，那是什么？妖精为何咆哮？翻找资料，可见的一个对话是，琪露诺在『妖精大战争』的 A2-3 路线叫嚣过：“妖怪也好神明也好，我全不怕！”当时的情景，是跟妖精们吹牛皮，本来嘛，本作中在场的又没有什么妖怪，也没有神明，没人（妖精）计较的，她自己事后也忘了，恰如她的 BGM『おてんば恋娘』所指的活泼可爱的小姑娘。总体来说，她对幻想乡整体是害处很小，或无害的。

妖精们虽然大脑内存低微，但是也总是相互配合。『妖精大战争』的第 3 个结局里，出现了三月精与琪露诺配合使用战术的一幕：桑尼和露娜，分别使用自己的能力隐去众人的行迹与声响，最后由琪露诺来释放弹幕捉弄博丽灵梦：“无声无息，加上我的攻击……这岂不是无敌了？”可惜结局是，灵梦不需要知道她们隐藏在哪里，只要无差别地全角度弹幕就能攻击到。总体来讲，比起能力来，智力不足才是遗憾。

不过话说回来，琪露诺的设定中颇为有趣的一点是：她除了天真莽撞以外，脑中的确还稀有性地残留着零星的智慧碎片。比如在『妖精大战争』的 B2-2 线，三月精之一逃跑的时候，琪露诺想啊想，她竟然想起了兵法一类的东西！“这个时候，脑袋好的家伙，会故意放她跑……故意放她跑……然后——该干嘛来着？”真稀罕，这是妖精不可能掌握的知识吧，但是却在东方正作中多次出现。在弹幕资料集『魔理沙的魔导书』里，魔理沙也提出了相关疑问：一些超过妖精学识的知识，她是怎么知道的？



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方梦花旅』（已完售）
作者：DomotoLain 出品：右手定则 提供：小劲
http://www.rhr-works.com

Cirno's Knowledge 琪露诺的知识

性格决定命运，知识决定前程。在讨论过琪露诺的性格后，关于琪露诺知识结构的问题，又浮上了水面。虽然我们不能给她直接发一张试卷作答，但是从浩如烟海的正作资料中，可以尝试分析出来一些问题。

琪露诺被称为“⑨”，出自『东方花映塚』的说明书。神主在游戏截图上的琪露诺旁标注“⑨”，下书注释，“9，笨蛋”！从此她的性格算是被官方承认了。在『东方非想天则』的人物选择菜单中，从右往左数，琪露诺也正巧是第⑨个。在『妖精大战争』这个以琪露诺为主角的游戏里，自然也有神秘的⑨存在。琪露诺一次造成冰冻面积再多，最多也只能加⑨％的干劲（生命值）。

介绍了“⑨”的来源，再看看著名的 MAD『琪露诺的算术教室』（チルノのパーフェクトさんすう教室），一个比较让人头大的问题出现了——琪露诺的数学水平在一次设定中，究竟怎样呢？关于这个问题，我们可以确定的途径是，在『妖精大战争』中，关卡的 3 面 BOSS 战会同时面对 3 个妖精，这段对话揭示了谜底。在两条不同路线中，分别包含了具有数学概念的对话。其一为：三月精认为三月精整体为 1，嘲笑琪露诺在之前的关卡是以 1 对 1/3，以多欺少（？），这里说明，琪露诺是理解分数的！其二为，琪露诺面对三月精的阵势，丝毫不露怯意：你们每个人是 1，即使来 3 个，相乘起来也还是 1！这里又说明，琪露诺是理解乘法法则的！

『妖精大战争』的 C1-2 关，琪露诺表示：“我可是连妖怪都对战过，不可与你们这帮文科妖精相提并论！”这里需要知道的是，这个称谓借用文科生普遍比较贫弱的形象，并非指琪露诺是理科生，她也可以是体育生。不过与文科生划清界限的立场，倒是很鲜明的。不过，这不代表琪露诺不擅长阅读，如果你觉得她很笨不识字，那是大错特错的，她可以很精确地理解报刊资料！



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方廿四 Solar Terms』
作者：兔子猫 NEKO 出品：正经同人 提供：YUG!
http://www.doujin-battle.com

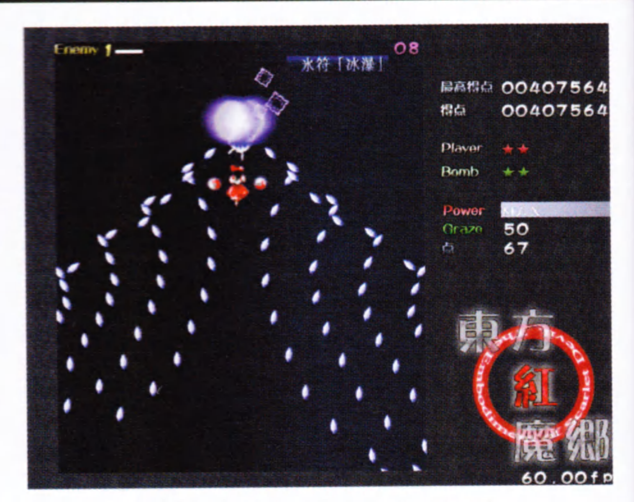




这个证据收录在书籍版『东方文花帖』“第百一十九季 水无月の一 被大蛤蟆吞掉的冰之妖精”里。在本篇故事之中，琪露诺读了射命丸文的报道，发现报纸把自己丢人现眼被大蛤蟆吞掉的事情写出来了，表示出强烈的不满。射命丸文则安慰她道：“这没有什么，所谓的传闻，只会在妖怪和人类中流行 75 年。”可见，这里琪露诺不仅可以很好地阅读文字，还至少能够理解 2 位数年份的概念。

此外，调查『东方非想天则』里的设定可以发现：故事起因之中，消失在迷雾之中的巨大物体被琪露诺认定是“だいだらぼっち”（ダイダラ坊），这是一种日本普遍传说的大巨人，





可见琪露诺也知晓一定的民俗知识。『东方红魔乡』与『妖精大战争』里边，她听过“欲擒故纵”的兵法，知道料理“冻英吉利牛”说明她会一点料理知识，自称“能用香蕉钉钉子”说明她了解热带作物。此处需要联系到两个与雾之湖相邻的势力，一部分知识，推定来自可自由进出红魔馆地下图书馆的相关人士，一部分来自从妖怪之山上漂流而下，给红魔馆送食物的使者。

神主对琪露诺这个角色的设定颇值得玩味。首先设定为天真纯洁的过场角色，在统和世界观的时候，又称为大自然的具现，最后在琪露诺成为人气角色的情况下，又零星布下很多知识碎片任她拾取。这里值得一提的是，C63 体验版『东方妖妖梦』里，琪露诺拥有在体验版 0.05 版本之前的特有符卡，冻符「冰冻女伶」，后来这个符卡被取消换成了别的。结合神主在『东方红魔乡』里最初称琪露诺是雪女，又改成妖精的这一事实来看，即便是在 Windows 作品最初的创作历程中，神主对琪露诺这个角色也是非常喜爱的，往后更是愿意为她改动或构筑世界观的一部分。

Cirno's Barrage Classroom 琪露诺的弹幕教室

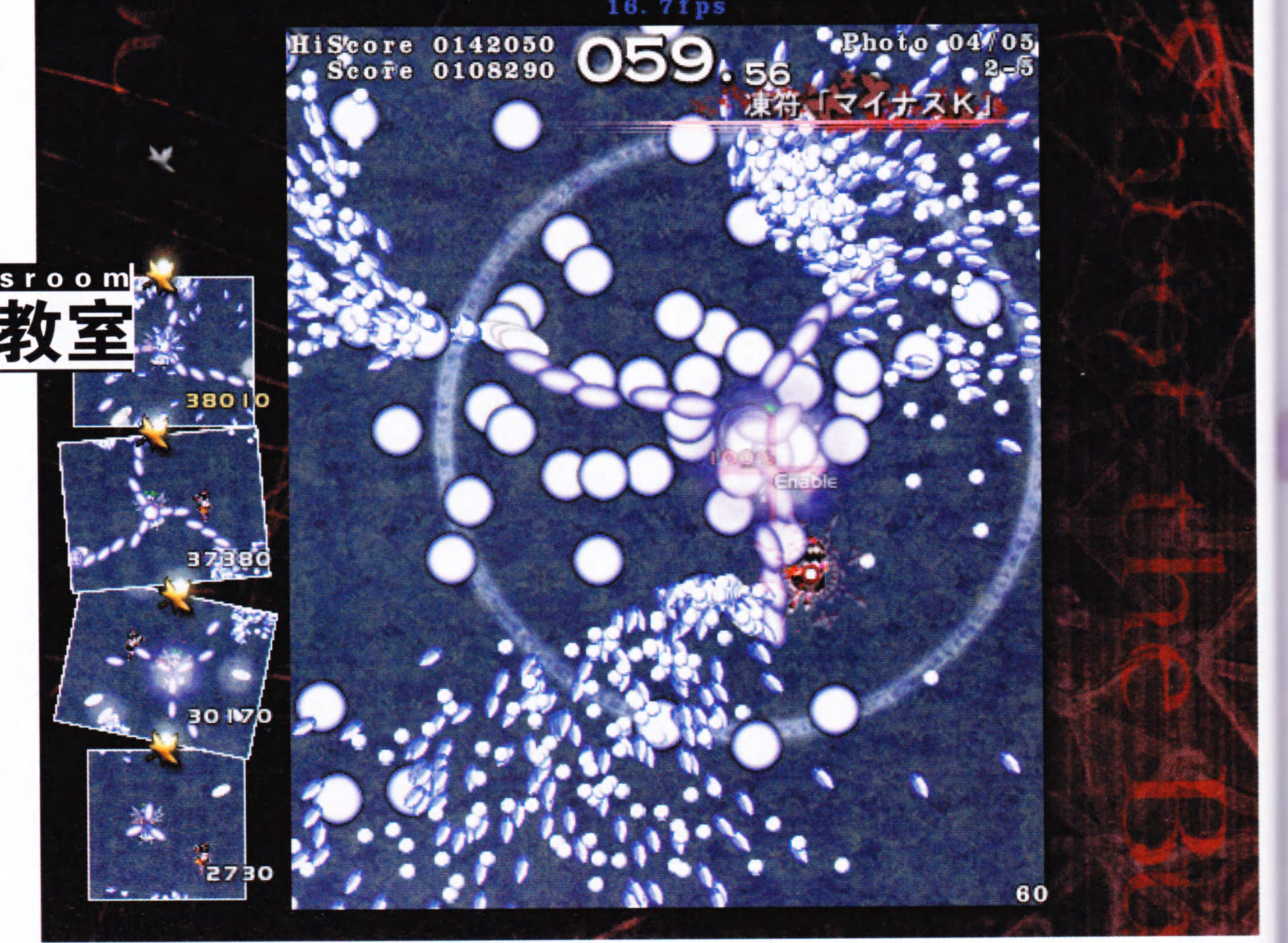
琪露诺拥有冰冻的能力，在正作弹幕游戏施展能力的时候，可以冻结子弹，解冻后令其变向。在以自己为主角的『妖精大战争』中，琪露诺对子弹的冻结能力的表现，是从一个冰块逐步传播出去，进而冻住越来越多冰块的，最终形成大范围的冻结面积。冻结面积和冻结次数的关系权衡，则是玩家考虑的事情了。

在『东方红魔乡』的 Easy 难度里，她的符卡冰符「アイシクルフォール」在自己的正前方有很大的空当，这也是她被认为是笨蛋的原因之一，MAD『琪露诺的算术教室』中就再现了这个符卡中的情况。少女们在琪露诺本人面前大声嘲笑，琪露诺却张开双臂，弹幕沿着双臂射向了更远的地方。『东方红魔乡』中，琪露诺真正厉害的攻击，是某个形似大范围冰锥的非符，在『东方花映塚』中表现为垂直下落速度不同的冰锥形弹。

琪露诺看待世界的方式改变了她看到的弹幕，大概这是决定于头脑。『妖精大战争』中，神主写：因为是从弱小的琪露诺的视点出发的，所以弹幕看起来会比通常多些。这句话，在当时的东方正作游戏玩家中，引起了不小共鸣：“原来我很⑨，是因为我眼中弹幕太多？”往后的时间，专门盯着东方弹幕中某一部分弹幕去看，从而获得进步者，不在少数。在『东方花映塚』中，琪露诺具备较有特色的角色能力：对于所有角色，进入吸灵领域活性化后的灵，如果不击破，一段时间后将会自爆。不过对于琪露诺来说，这个时间要更长一些。这个时间越长，活性化后的灵上升距离越长，安全系数会提升。

『东方文花帖』的 SCENE 2 中，我们可以发现琪露诺在这个游戏里被形容为“不自然的冷气”。被『求闻史记』概括为“大自然的具现”的妖精，居然被称为不自然，究竟不自然在哪里呢？究其原因，是本作收录的两个新符卡的关系。这两个符卡，都是需要严格控制温度才能出现的罕见现象。妖精攻击的行为应该是纯粹的，但这里体现了一定的技术，甚至可以说是相当高深的技术了。

其中之一的符卡是，凍符「マイナスK」。K 原本指零下 273.15℃，即绝对零度。但是，在统计物理学中，负温度，实际上指的是比正温度的能量还高的一种特殊状态。魔理沙在魔导书里评价：“可说是用最小的弹幕，发挥出最大的效果。但是毕竟是妖精，如果稍微考虑一下放出量与密度的平衡性，我想是很强的弹幕吧。说起来像这种计算方法，她是从哪里学的？”在『妖精大战争』的 B1-2 路线里，琪露诺出现了一句有趣的台词：“无敌的妖精在此！小看我的话可是会烫伤的！”也许初读之下的感觉，你我都会相似：明明是使用冻结与寒冷的妖精，却能烫伤人？是不是在哪里搞错了？还是她吃错药？此处的答案其实是，这里在统计物理学意义下，确实有这么一个代表“寒极生温”的概念，并且甚至被琪露诺掌握过！不过因为妖精的大脑内存太小，转眼就忘了也说不定。





Cirno's Mystery 琪露诺的谜团

琪露诺的解读，与大量分散的官方设定有关。曾经在东方爱好者中,有这样一种观点：关于琪露诺，由于她是唯一在『东方花映塚』的事件中立即就知道发生了什么的角色，因此可以根据此事件的周期来判断琪露诺的年龄超过 60 岁。这是一种包含偏差的解读。实际上，细读『东方花映塚』的设定可以看出，本作偏重在完善妖精整体的设定。本作的背景故事与妖精有关，其中又有琪露诺这个看到其它妖精骚动，也参与骚动的妖精，实质上是刻画了体现在幻想乡大自然上的异变，琪露诺是大自然的一个组成部分而已。

那么琪露诺究竟是否可解读出年龄？请见『求闻史记』，其中的描述是：妖精与人类的生命形式不同，没有人类意义上的“死亡”。这里的潜台词是，也没有人类意义上的“诞生”，没有具体的诞生日，也就没有具体年龄可谈起了。

此外有一趣谈，在『妖精大战争』的 A1-3 关卡，琪露诺与三月精之间，出现了这样的对话：“不管你是什么パワープレー（以多击少）还是パープル霊（紫灵）。”“パワープレー”指的是，三月精以三打一，而“パープル霊”看似只是琪露诺听错了，但是在下一作『东方神灵庙』中，真的有紫灵这种道具存在。具体是神主在这里无关紧要的地方，提示了下一作的设定呢？还是神主干脆从这句台词，做出了设定呢？这就无从考证了。

了解了这些资料，再返回去翻开神主的『求闻史记』，感觉就大不一样：在其中遇到琪露诺怎么办的内容之中，有写道：“若是万一琪露诺进行攻击，什么都好，冷静地说些话题来吸引她。对方表现出兴趣的话，那就慢慢地提问。在她考虑答案的时候，趁机逃吧。就算是很简单的问题，她一定也答不上来。”可是，我们经过分析，发现这是小瞧对方呢——琪露诺可是数学、语文、物理、民俗、烹饪、兵法都知道一点的，甚至还知道一点未来的设定。虽然总被称为笨蛋，但最终考证的结论，她的短板只是脑瓜里内存小而已。万一遇到要捉弄人类的琪露诺，问一些比较占用大脑的问题比较合适，简单的可不要问了，恐有冻成冰块，性命之虞。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『⑨的躲猫屋・红魔城之夜』
作者：kNickers 出品：正经同人 提供：YUG!
http://www.doujin-battle.com

天使的侧脸，恶魔的正面

Angel's Face and Devil's Body,
Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming

漆原智志的三十年追梦历程

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

INTERACTIVE
二次元画刊联动企划

Angel's Face and Devil's Body,
Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming



Angel's Face and Devil's Body, Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming

不久前在为『二次元研究』撰写『魔法少女动画历史和文化考』专题的时候，笔者花了些精力研究了日本所谓的“泡沫世代”的价值观与动画业界现状之间的联系，笔者发现这些 60 年代生人，现在已经年过半百的动漫产业的中坚力量与他们的后继者，7、80 年代年富力强的年轻人们最大的区别其实并不在于眼界、阅历、教育程度等一些硬实力方面，也不在于接受新鲜事物的应变能力这样的软实力方面，而在于价值观中深层次的内容，具体来说就是“信念”二字。换一种浅显的说法的话，老一辈与新一辈在看待“梦想”这一点时的态度是完全不同的，“梦想”是日本人的核心价值观内容之一，说的冠冕堂皇一点，我们现在所看到的 ACG 产业的繁荣，是之前几代人不懈追求梦想而得到的产物，老一辈从业者的梦想和他们追逐梦想的实际行动是切切实实存在的，而相比之下新一代的 ACG 业者们更多的时候只是把“梦想”二字挂在嘴边，满脑子想着怎么赚钱而已。

笔者之所以会突然抒发这番感想，诱因是前不久在整理资料时翻出了几年前下载的一部工口动画『Front Innocent』，这部终极的烂尾之作据说是画师漆原智志大神毕生的梦想和迄今为止最大的痛处。于是我想，这期就写一写漆原智志好了。

Angel's Face and Devil's Body, Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming



17岁 Urushihara Satoshi
邂逅伯乐和好基友

漆原智志，乃是典型的60年代泡沫一代生人，1966年2月9日出生，现年45岁，原名就是漆原智志，笔名一般写作“うるし原智志”，为了记叙方便统一都写作漆原智志。漆原是广岛人，家境非常普通，从小到大念的都是公立学校。高中就读于广岛县立的宫岛工业高等学校，这是一所大型理科高中，漆原所在的是室内装潢专业，好歹也是个跟画画沾点边的学科，类似很多画师报考的大学建筑系，但实际上跟漆原后来从事的工作是八杆子打不到一块儿的。理工科学校的特点就是狼多肉少，是基情高发地，精力过剩的男生无法把热情发挥在追女仔方面，多半只能寄情于兴趣爱好，所以理工科出身的画师反而比文科出身的要多。漆原后来爆料说学生时代的生活百无聊赖，男生聚在一起不是做模型就是搞桌面游戏，闲得蛋疼了就去报名参加了学校的演奏部学学吹喇叭，虽然画画是从小学四年级就开始的兴趣，但奇怪的是国中和高中时都没有参加过漫研和美术部，可能从来也没有认真考虑过将来要靠画画为生这档子事。学生时代的漆原也着实看过不少动画，以他的偏好而言还是比较阳刚硬派的，喜爱机械萝卜系和动作系的作品，尤其钟爱SF题材。正是出于这份对SF动画的热情让漆原结识了一生中最重要的基友吉本欣司，两人是同一个年级的学友，更巧的是吉本也是66年2月出生，只比漆原小了十几天，而让两人走到一起的契机是初代『Macross』的播出。

年轻时的吉本也是一个SF动画迷，自从念国中时看过『宇宙战舰大和号』之后就开始对男性向TV动画痴迷起来，国中升高中时正赶上初代『高达』的播出，机器人动画的黄金时代就此开启，等到了高中二年级下半学期时『Macross』又开播了，揭开了偶像文化与硬派机器人动画美妙结合的历史新篇章。漆原和吉本在高中的前两年互相并不认识，『Macross』播出后校内有不少同学都在积极从事同人创作，两人就是在那个时期成为朋友的，并开始携手共同创作。当年吉本在校内组织了一个『Macross』的同人社团，梦想是制作一部自主同人动画。自主动画在当时可算是一个新鲜而又时髦的玩意，与漆原和吉本同时代的庵野秀明、前田真宏等人就是通过自主动画一步步踏上业界之路的，事实上比漆原要高出几届的庵野和山贺博之等人当时已经在自主动画圈子里名声显赫，并加入『Macross』剧组跟着实践梦想去了，但凡是有志于挺进动画业界的年轻学生，没有不希望通过自己的努力走上职业道路的，合作自主动画被认为是一条捷径，并被庵野等人证明可行。

要制作一部同人动画，就需要各方面的人才，从监督、演出，到脚本、分镜，到原画、动画，再到音乐和后期制作，中间要经历很多环节，需要分配各种各样的角色，其中吉本主要承担的是分镜和演出方面的职责，有绘画功底的漆原则扛下了主力原画的职责，虽然最初的分工有点混沌不清，不过看得出自高中时代起，漆原和吉本就注定会走上截然不同的创作道路。吉本的同人社团忙忙碌碌了大半学期，打算以上京参加Comic Market为目标，可惜最终作品还是流产了。

“应聘的时候带去了我画的美树本晴彦老师的『Macross』里的林明美，作画监督（当然是后来才知道的）问我会不会画男性角色，我说会，于是就画了几笔『宇宙战舰大和号』里的人物，然后就这样被录取了……”

带着这份遗憾，漆原和吉本两人本可能就此在毕业后分道扬镳，不过之后的一件突发事件彻底改变了两人的命运。1983 年在出版巨头角川集团旗下角川映画的出资支持下，老牌绘本作家山川惣治的力作『少年肯尼亚』投拍剧场动画。山川是昭和时代最有名的绘本作家之一，他的作品并非漫画，也不是我们现在所熟悉的插画绘本，而是一种叫绘物语的旧式绘本，这也是一种以插画和文字相结合的艺术形式，但它与漫画的不同点是画面和文字是分开呈现的，而与现代绘本的不同是文字量要大不少。

『少年肯尼亚』是山川的代表作之一，连载于 1951 年到 1955 年之间，刊登在『产经新闻』的前身『产业经济新闻』上。这部作品曾因为题材敏感而一度被很多国家禁止引进，在日本国内也经历过一段时期的打压。故事讲述的是二次大战爆发后，日本和英国陷入交战状态，一家日本商社驻英国殖民地肯尼亚的代表处被迫关闭，任职员的村上大介害怕被英国人逮捕于是带着 10 岁的儿子村上渡骑自行车向着肯尼亚内陆地带逃亡，在途中渡与父亲失散成为孤儿，因为机缘巧合下帮助了当地土著马萨伊族的酋长脱困而被收养，还解救了被巫师迫害的白人少女凯特，此后渡和凯特便在东非大草原上展开各种奇妙冒险。

该作 1954 年首次电影化，60 年代又拍摄过一部特摄连续剧，由于成本很低，剧中各种粗制滥造，原作的战争背景设定也被美化为科学研究云云。鉴于两次真人剧集化反响都不理想，实在是有点愧对这部名作的魅力，几家大的动画公司一直有志于把该作拍成动画。80 年代初随着泡沫经济的腾飞，很多公司都一下子财大气粗起来，其中角川映画借『幻魔大战』进军剧场版动画市场的机会提出了拍摄『少年肯尼亚』的企画，并把山川的原作重新文库化后出版。

当时的山川惣治已经是 75 岁的高龄，在有生之年能看到自己的作品动画化就像看待自己的孙子一样无比珍视，山川对角川提出了苛刻的要求，不仅在 OP 动画里亲自出镜，还要求动画制作公司东映动画务必要拍出富有朝气的感觉，还原村上渡在原作中的魅力。东映为此如临大敌，聘请了刚刚因为拍摄了青春气息浓郁的『穿越时空的少女』而蜚声业界的电影监督大林宣彦来客串动画监督这个角色，这在东映史上几无前例。大林之于动画行业而言本就是个门外汉，当然也不在乎各种条条框框的束缚，他带来了许多前卫、时髦的，只有在真人电影里才会使用到的实验性的技巧运用在了拍摄『少年肯尼亚』中，其中有一条就是任用完全没有经验的新手来担任作画工作，因为大林认为“这样能够把新人身上所蕴含的感性注入到作品中”。于是东映破天荒的在社会上展开了动画师招聘，不拘一格降人才，甚至把招聘摊位摆到了高中里。

从没想过自己有朝一日能成为一个动画师的漆原智志只是抱着侥幸的心理与包括吉本在内的学校的几位同好一同报名了东映的招聘，结果是漆原被选上了，吉本则没有。

这次颇具戏剧性的招聘活动让漆原和吉本两人突然就走上了截然不同的道路，『少年肯尼亚』的制作是刻不容缓的，漆原必须马上做出决定是马上辍学去东京就职，还是放弃这次机会，稳稳当当地先念完高中再说。血气方刚的漆原选择了前者，还为此与家里大吵了一架，然后就兀自踏上了前往东京的寻梦之旅。或许是憋着一股气，漆原此后很多年都没有再与老家联系过，在后来谈到自己的家庭和父母时，漆原曾说年轻人出来打拼很艰辛，在东京生活最大的问题就是缺钱，所幸自己从未举债，当然也没有想过问家里要钱，反而想的更多的是既然出来做事就要赚到钱养活自己，否则离家远行就毫无意义了。就这样年仅 17 岁还未成年的漆原智志作为正式员工加盟了东映动画，懵懵懂懂地踏出了从业之路的第一步。而另一方面留在广岛的吉本欣司则安稳地度过了高中生涯的最后一个学期，在高中毕业后通过各种努力终于加入了他梦寐以求的动画公司 STUDIO ARTLAND，成为了『Macross』系列监督石黑升的弟子和美树本晴彦的后辈。在 18 岁那年，两位好基友为了实现梦想在偌大的东京都的两个不同角落不约而同地开始了属于自己的奋斗史。

顺带一提的是，东映这次史无前例的高校招聘为后来业界带来的财富是不可限量的，不仅仅是培养了漆原智志这样一位绘画大师，在当年的入选名单里还有细田守这位未来的金牌监督，虽然细田后来因为学校要考试而放弃了上京赴任的机会，但他多年来一直念念不忘这次与大林监督失之交臂的合作机会，23 年后他拍摄了剧场动画版的『穿越时空的少女』，算是完成了对心中偶像的一次致敬。



19岁 Urushihara Satoshi

首任要职就惹怒了制作人

Angel's Face and Devil's Body, Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming

80 年代，是一个天才横飞、才华横溢的时代，在那个特殊的时代原本严谨的规则和体系出现了些微的松动，就是这一点点的松动就足以造就一群标新立异的年轻动画人。那个时期在一些大型动画公司里快速上位也并非完全不可能，漆原高中时代的同窗之一，著名动画监督大张正己也是高中一毕业就加入老牌动画公司“苇 Production”，18 岁升任原画，19 岁那年就画到了机械设定的位子，只用了短短几年时间就开创了名为“大张系”的作画新流派。大张正己是广岛宫岛工业高校“三杰”里最早混出点模样来的一个，漆原的成绩也不差，84 年在『少年肯尼亚』里还只是一个画犀牛和河马打架镜头的小字辈，短短一年以后在 85 年日美合拍的动画日版 TV 动画『变形金刚』里，漆原就谋得了一个原画的职位，在某几话里甚至还客串过作画监督（日方的），跟大张比起来有过之而无不及。吉本加入 ARTLAND 后马上参加了『可曾记得爱』的制作，不过身份只是普通的动画师，与两位同窗比起来逊色了不少，但吉本其实志不在此。

动画原画的职业归根结底还是个靠不断积累而成的体力活，再天赋异禀如漆原智志和大张正己也逃不脱几年的苦熬，底层的动画师基本上是上司让画什么就画什么，就算升任原画以后只要还在公司帐下就没有多少选择余地。84-85 年的这一年多里，漆原忙忙碌碌地参加了不少作品的制作，其中既有东映海外战略中引入的一些美国动画如『木偶系列』剧场版、『变形金刚』和『特种部队』等，也有为数不少的别家公司的外单，还包括了『福星小子』和『北斗神拳』这样名动一时的巨制。这些作品相互之间没有太大的关联，风格上也没有统一之处，除了可以磨练基本功和心智，积累往上爬的资本以外，对于年轻气盛的漆原而言一丁点都谈不上梦想。业界法则就是这样，在你有资格谈及梦想之前必须要做的一件事就是先亲手把自己的梦想击得粉碎，然后再想办法一点点再粘合起来。

1985 年新年一过，漆原就感觉已经厌倦了在东映的流水线做动画民工的生活，在一次与吉本喝酒聊天时流露出了想辞职的念头，恰好当时吉本刚刚做完 OVA『无限地带 23』，也有些牢骚想抒发，吉本的升职也不慢，一年前还是做动画师，『无限地带 23』时已经是原画阵容中的一员了，不过吉本的强项和志向并不在原画方面，当初他落选『少年肯尼亚』的遴选也是因为没作画这方面的天赋，升任原画与其说是事业成功的一步，还不如说是从菜鸟过渡到专业人士的必经之路，当时但凡是基层出身的动画从业者都是要在动画和原画这两个职位上滚一滚的。既然是业界潜规则，两人也不敢多反抗，只是在聊到『无限地带 23』时，吉本神采飞扬的描述让漆原多少有点动心，『无限地带 23』由 ARTLAND、ARTMIC 和 AIC 三家公司共同出资拍摄，集结了一批非常优秀的动画大师，其中 ARTLAND 的石黑升任监督，平野俊弘和美树本晴彦任角色设定，机械设定则由 ARTMIC 的柿沼秀树和荒牧伸志，以及 AIC 的宫尾岳三人分担，演出和作画阵容里还有诸如板野一郎、梅津泰臣、庵野秀明、北爪宏幸、结城信辉、垣野内成美等好几个让人为之虎躯一震的名字，为动画谱写音乐的则是后来大名鼎鼎的『EVA』配乐之父鹭巢诗郎。可以想象，吉本一边唾沫横飞地在报着 STAFF 表里那一个个令人振奋的名字，漆原一边淌着口水两眼放光地看着吉本。最后毫无悬念的，漆原被说动了，很快辞去了东映的工作，在吉本的关照下干起了个体户来。



“要说从事动画原画工作这么多年来最难忘的经历，恐怕还是为『三国志』剧场版绘制的一个骑兵作战的场景，镜头里铺天盖地的马，我不太擅长画动物，确切地说只画过马，那次真是要了我老命了（笑）。”

自由职业者的生活是既充实而又艰辛的，『无限地带 23』大卖 26000 多套成为史上第一部最卖座 OVA 动画后，AIC 决定单方面出资投拍续作，在续作『无限地带 23 PART2 秘密く・だ・さ・い』里制作阵容进行了大换血，板野一郎任监督，梅津泰臣任人设，原画阵容里又补充进了漆原智志和森本晃司等几人，在现在看来依然是星光熠熠。梅津泰臣在该作中的作画大暴走一举成就了他在业界的名声和观众缘，漆原其实也受益匪浅，拜了个师傅（非正式的）不说，还得到了 AIC 方面的制作人的赏识。说是拜师，实际上也就是从前辈结城信辉那里学了一招半式，结城当时也只是一介普通的原画，漆原觉得他画人体很漂亮，画风带有 real 系的风格，隐隐中带有一点欧风的古典气质，其线条不失刚硬，筋肉部分清晰可见，女性胸部的轮廓很优美，但又不像梅津泰臣和大张正己那样张扬。结城的画风里不仅有着具有欧洲人脸型和骨骼的男性角色，也有欧陆风情浓郁，身材匀称的女性角色，这种画风在他的成名作『五星物语』和『罗德岛战记』中有集中体现。

漆原在制作『无限地带 23 PART2』时就迷上了结城的画风，此后两人有过好几次同台献技的机会，1989 年结城的初人设作品，根据漫画家新谷薰同名漫画改编的 OVA『克

丽奥派特拉特区』里，漆原出任了原画和作监辅助的工作，首度近距离模仿了结城的画风，两年后在『罗德岛战记』里漆原又有幸担任了第1话的原画和第5话的作监，从亲任总作画监督的结城那里接受了不少指导。

出生于1962年的结城其实只比漆原大4岁，不过前辈毕竟是前辈，不在乎年龄上的差距。虽然两人之间没有实际上的师徒关系，但漆原曾几度在访谈里提及过刚入行的几年里模仿结城信辉画风的历史。由于年代久远，看到访谈的人不多，维基百科上也没有写他和结城的关系，相信大多数人都不知道漆原还有这段历史，其实可能会有人感到疑惑的是大张正己有自己的流派，梅津泰臣也算有他的流派（虽然没有什么弟子就是了），为何漆原那么有特点的画风就不能算一个流派呢？原因就在于漆原画风的底子是师承自结城信辉的，不能看作是百分百的原创。

现在或许已经看不太出两人风格之间的相似点，因为在萌系作品大举入侵的背景下，结城的欧陆复古画风现在已经很少有作品愿意采纳了，即便有也是『魔具姬』里那种被压抑得几乎与面目全非的画风，新一代的观众对结城的风格已经相当陌生了。反观漆原，在把创作领域扩张到插画和漫画方面之后，画风有了长足的改进，尤其是适应了CG绘之后个人风格更是焕然一新，一来一去，两人之间的相似点也就少得几乎看不出来了。

不过，如果翻阅漆原90年代的一批动画作品，比如下面会提到的『云海历险』等作，还是能很清晰地感受到结城的那股欧陆风，对比漆原笔下的男性角色会发现，年轻、年长和年老的角色会对应三种不同的画风，年轻男女的脸型基本上一样，会感觉比较娘炮，但中年角色的脸型就明显比较细长，棱角和线条相当分明，眼睛、鼻梁和嘴的形状也完全不同，例如『云海历险』里敌方司令这个角色就与『罗德岛战记』中黑骑士亚修拉姆的气质十分相似，年老的米海尔则与矮人族的吉姆长得很像。漆原在制作『云海历险』时不可能没有参考结城的旧作。不过漆原并没有因此而失去自己的风格，这主要是因为在绘制女性角色方面漆原的个人色彩就浓重得多了，虽然从一些年长女性身上依稀可以看到『罗德岛战记』的影子，但轮到少女类型角色就完全是漆原的领域了，随着年龄的增长，画风统一性的增强，漆原的个人风格越来越明显，模仿的痕迹相对的也就越来越淡薄了。

“(White Shadow) 明明是一部新体操动画，但剧中却没几个会动的新体操镜头，当时的注意力都在工口场景上，为此还惹怒了制作人。”

在经历了『无限地带23』的一夜辉煌后，ARTLAND开始走下坡路，在制作团队大幅裁员的情况下吉本离开了ARTLAND跟漆原一样当起了个体户。漆原则恰好时来运转，受到AIC一位制作人的赏识被拉进了『新奶油柠檬』的制作团队，终于一尝夙愿当上了人设和总作画监督。『奶油柠檬』由于是史上第一部工口动画而被载入史册，想当年从没有见识过十八禁动画的观众们都被该作强大的耻度唬得一惊一咋，AIC借此卖了个盆满钵满。86年随着剧场版『亚美・终章』的上映，『奶油柠檬』第一期暂告一段落，AIC马上着手第二期的开发，不过迫于舆论的种种压力，AIC的企画立案不尽顺利，制作人三浦亨（后来的AIC社长）为了曲线救国想出了以个人名义组队制作的办法，『奶油柠檬』原本就是个松散的系列，一大堆三教九流的动画人参杂在里面，于是三浦顺便把制作阵容也里里外外换了一遍。在『新奶油柠檬』的一系列OVA里，漆原被分配到的是第2部『White Shadow』的制作任务，漆原在这部作品里开始全面展现他的才华。狡猾的三浦为『新奶油柠檬』打的还是R15的标签，钻了VIDEO伦的大空子，另外还嘱咐漆原等人要以个人名义参加动画的制作免得给AIC惹不必要的麻烦。漆原当然也不傻，借此机会打出了自己的旗号，他与吉本两人成立了工作室WAASHIJA，借AIC的力量当上了作坊小老板。

四处接单打工为生的漆原不是第一次接工口动画，画露点图也已经轻车熟路，不过手握人设大权还是头一遭，终于有机会施展一下自己的抱负，漆原似乎有点“得寸进尺”，他给制作人接二连三的提出了难题，先是就上色问题要求改革，当年的工口动画在乳首上色方面基本上是清一色的粉色，而且是很扎眼的荧光粉，漆原特别关照了色指定人员要画成茶色，这是最接近于实际情况的一种配色方案。色指定不置可否请示三浦，要求被驳回，虽然最终没有实现，而是用了较深的粉红色，毕竟踏出了漆原摸索这个领域的第一步。在此后的『极黑之翼』里漆原智志首度尝试了茶色的乳首上色。而后漆原又越权向三浦申请修改剧本，也被三浦婉拒，但后者答应漆原在下一部作品里让他如愿。虽然漆原貌似接连受挫，但整部片子做完以后三浦还是吃惊地发现费用超出了预算一大截，原因是漆原在几段工口场景里入戏太深，尤其是男女主角麻美和祥太在停车场的车内搞车震的一段戏，从前戏到正常位再到骑乘位，足足搞了4分钟！全片一共才23分钟，动画卡要分配给4段工口场景和若干生活场景，剩下能留给新体操表演的时间就只有几十秒钟而已，结果还因为啪啪啪镜头超预算而被迫进一步压缩新体操镜头，把动作镜头都改成了静态的。但不可否认的是车震的一段戏确实做出了史无前例的高质量，颇得观众偏爱，所以三浦也是敢怒不敢言，只能在项目完成后把漆原打发走了事，那时他还不到20岁，已经俨然是一颗工口动画界冉冉升起的新星了，也就在那一刻，漆原种下了有朝一日要制作一部惊世骇俗的工口动画的梦想。



26岁 Urushihara Satoshi
不知疲倦的三线作战

『White Shadow』中的种种惊人之举帮助漆原在业界闯出了些名声，在此后的两年里他的动画师事业驶上快车道，接连参加了『圣斗士星矢』、『湘南暴走族』、『魁！男塾』、『AKIRA』等多部热血少年向动画的制作，追求梦想前必须先填饱肚皮对吧。时间很快到了1989年，原创剧场动画的卖座神话随着『王立宇宙军』的惨败而破灭，但OVA的制作仍然方兴未艾。从GAINAX铩羽而归的吉本酝酿许久以后搞出了一部新作的企画叫『极黑之翼』，为了履行对漆原的承诺，AIC的三浦愿意出资拍摄一部OVA，于是这部新动画由吉本任脚本和监督，漆原任人设、原画和作监，两人共同分担了原案、分镜和演出的工作，除了配乐以外，漆原哥俩几乎包办了所有重要职位。『极黑之翼』是吉本的初监督作品，也是漆原首度尝试自己编故事，自己画分镜表，自己搞演出，对漆原来说这些工作既新鲜又怀念，遥想高中时代几个人做自主动画时的青涩岁月，哪里能想到转眼间已经变成专业人士了。十几年后漆原在访谈中聊到其实一直很憧憬分镜这项工作，至今最喜欢的还是做分镜表，感觉故事在自己的笔下一格一格展开，颇有成就感。话虽如此，彼时的漆原和吉本两人的确还生嫩得很，『极黑之翼』展现了他们在作画方面的长处，也暴露了这对新晋创作组合的短板，那就是除了作画质量以外，其余方面几乎一无是处，剧本简陋、演出破绽百出、对音效、配乐和声优等后期制作方面缺乏经验，用简单的一句话来总结『极黑之翼』就是——仅仅只是看上去很美。





都说罗马非一日建成，一个好的开端才是最重要的。1990年，漆原和吉本，再加上樱美胜志三人在WAASHIJA的基础上共同组建了小型动画公司Office Earthwork，正正经经地经营起动画制作业务。公司的运作初期还是靠着三人各自承接外包单子，为了扩展业务圈子，从1991年开始漆原大胆地向游戏和漫画这两个全新的领域积极发展。

最先有所建树的是游戏方面，1991年由NCSC旗下的Masaya制作的RPG游戏『梦幻模拟战』发售了，漆原担任了角色设定一职，并成功垄断了这个系列的全部5部作品的人设。『梦幻模拟战』是一部典型的以中世纪欧洲为背景的奇幻题材RPG，受『罗德岛战记』影响颇深，骑士、贤者、神官、刺客等职业设定，以及古之大陆上若干王国之间征战的舞台背景都有颇多借鉴之处，这对于多年来一直在画奇幻题材的漆原来说显然构不成太大难度。其实真正具有挑战性的是投身游戏行业就意味着作业方式的改变，彼时动画产业还基本上停留在赛璐珞时代，游戏行业已经大量使用到电脑作画了，虽然很简陋，但业界不乏一批同时熟练掌握手绘和CG绘的好手。角色设定的工作本质上来说还是手绘为主的平面作业，漆原工作的方式一直很传统，可能很多人不敢相信他至今都坚持用铅笔打草稿而从来不用自动铅笔。

人设表的制作其实完全可以用手绘完成，但身为游戏总人设不可能不画宣传插画，不做游戏全彩攻略本。尤其是随着技术的进步，『梦幻模拟战3』从MD搬到了土星机上，视觉表现力大增，其对应的PC版也登陆了WIN95平台，终于到了绘图软件横空出世，CG绘大放异彩的时代了。与时俱进的漆原从96年开始学习使用WINDOWS操作系统，逐步掌握了CG绘技巧，这个转变对日后漆原画风的变化产生了巨大影响。在96年出版的『梦幻模拟战1-3设定原画集』里已经可以领略到漆原在游戏第三部里创作的CG绘作品了，而此前他连上色稿都很少画，二代和三代游戏发售虽然只间隔了两年，却宛如跨越了一个时代一般，呈现出翻天覆地的变化。



亲。
端才
加上
司组
正经
初期
扩展
游戏

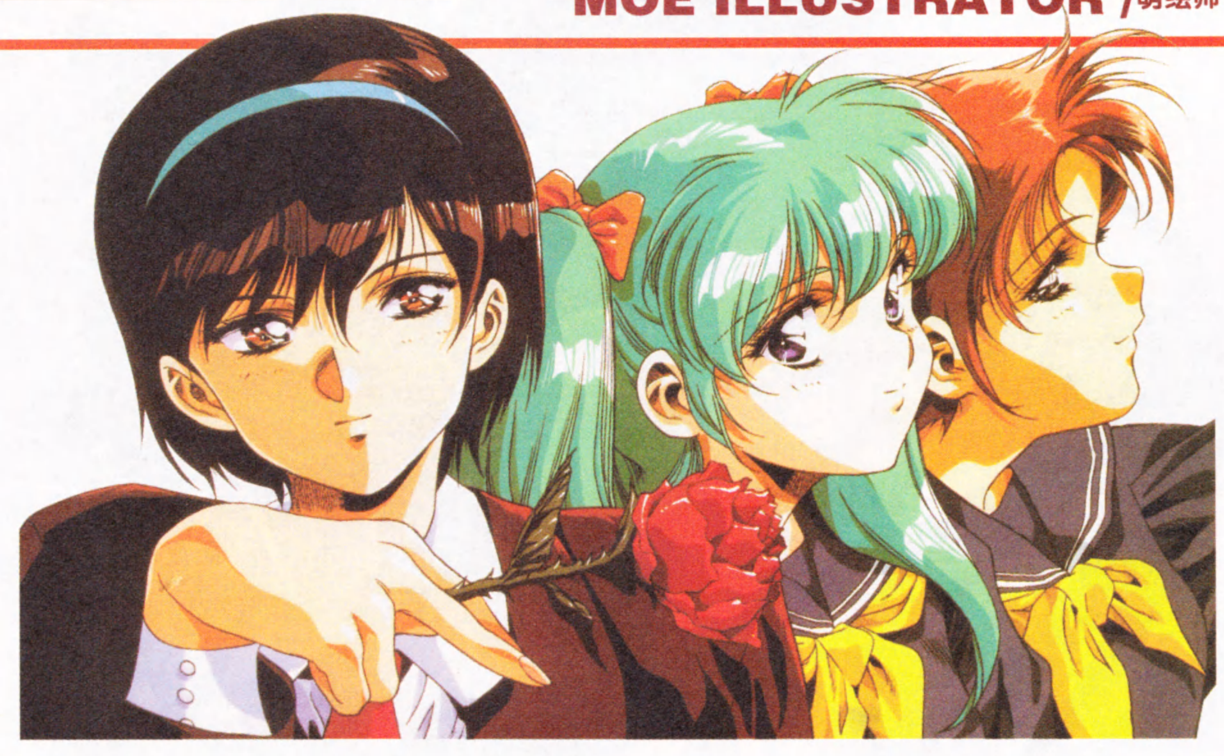
年由
『梦
一职，
的人
纪欧
戏记』
职业
战的
年来
成太
游戏
画产
业已
，但
绘的
手绘
很传
寺用铅

完成，
画，不
进步，
机上，
登陆了
出世，
的漆原
系统，
日后漆
年出版
已经可
CG 绘
二代
却宛如
的变化。



“（对成为漫画家的兴趣）应该是始于制作『校内写生 2』期间吧，从游人老师那里得到了鼓励，在研究老师的作品时获得了不少启发，原本就对制作分镜表很感兴趣，发现画漫画和做分镜有相似之处，于是就试着画了一下，第一部作品是以我和吉本一起构思出来的『极黑之翼』为蓝本的，不知不觉就连载了三卷，回过神来连自己都吓了一跳。”

游戏的话题按下不表，还是回到对于漆原而言有着重要意义的 1991 年。除接下 Masaya 的工作以外，漆原还保持着旺盛的战斗力在动画和漫画两条战线上奋战不止。他的第三部带有个人商标的动画是根据著名漫画家游人的作品『校内写生』改编的 OVA，而且确切地说应该是三部曲中的后两部『校内写生 2』和『校内写生 Final』。创作过脍炙人口的『樱通信』的游人被视为成人漫画的鼻祖级人物，『校内写生』发表于『樱通信』之前，由一系列短小精悍、互不关联的短篇组成，1990 年首次动画化，由几年前一同参与制作『奶油柠檬』的 STUDIO FANTASIA 社出资投拍，第一部的人设和作监是森山雄治，在第二部里又补充进漆原智志、桥本敬史（代表作『物怪』、『[C]』等）和松原秀典三人，动画本身其实掐头去尾只有 5 分钟左右，竟聘用了多达 4 位人设和作画监督，完全是杀鸡用牛刀的豪华手笔。吉本在剧中担任了分镜和演出工作，Earthwork 则有幸在 STAFF 表里署名为“制作协力”，两人的事业总算小有所成。动画初贩时打的是“R15”的旗号（几年后才被 VIDEO 伦重新划定为 R18），其实是如假包换的成人动画，既然没理由再找借口立牌坊，漆原就可以放手施展他的抱负，满足一下自己的趣味，由于有自己的工作室撑腰，漆原的顾忌少了很多，从



『校内写生 2』开始的作品较之早期作品更符合漆原的审美观。

也是在制作『校内写生 2』期间，漆原对漫画创作产生了浓厚的兴趣，不等片子杀青，他和吉本就尝试以旧作『极黑之翼』为蓝本创作了漫画『Legend of Lemnear（台译：蕾姆尼娅传）』，由学习研究社旗下的『月刊 COMIC NORA』安排连载，之后这本杂志便成为漆原智志漫画家生涯的起点和最重要的落脚点。起初，连载的压力让尚未适应漫画家身份的漆原感到有点窒息，为此他一口气请了 6 位助手帮忙，但不久后又发现他根本不需要那么多助手，因为以他和吉本当下的实力只能连载短篇作品，『蕾姆尼娅传』三卷过后就完结了，他又辞退了大部分助手，留下的人里有后来被称为漆原智志“影武者”的木村义浩，以及若干年后单飞的政一九。



进入 1992 年，漆原忙碌的多线作战的生活还在继续，受到宫崎勤事件影响，动画产业一片萧条，那一年他的重心又转回到了游戏领域，一口气接下了『重装机兵威尔肯』、『Amaranth 2』和『秘密花园』这三部作品，其中『秘密花园』是漆原从业至今画过的唯一一部工口游戏。『Amaranth 2』是比较类似于『罗德岛战记』的奇幻风 RPG，没什么好多聊的。由 Masaya 开发的『重装机兵』系列是 Square 大名鼎鼎的『前线任务』系列的前身，是一部 SF 机器人题材的射击类游戏，据一些 SFC 老玩家评价“游戏画面异常出色，火爆程度媲美『魂斗罗』”，一向画惯了中世纪风格的漆原突然 360 度调头画起了 SF 机器人题材，而且适应性极好，让一些懂行的玩家深感钦佩，要知道几年后『威尔肯 2』的人设换成了出身显赫的安彦良和，画了十几年高达的安彦后来竟因为水土不服而中途被其他人选替换，两相比较之下就能看出漆原的多才多艺，那年他不过是刚满 26 岁而已。

92 年的三部游戏里最有故事的其实还是『秘密花园』。老牌出版社德间书店旗下有一本叫『テクノポリス』的游戏杂志，在 80 年代经济腾飞的岁月里，兜里鼓鼓囊囊的德间书店也耐不住寂寞开发起美少女游戏来，其中一个品牌就叫作“GAME テクノポリス”。91 年德间书店与刚刚完成分家的 IDES 社（也就是后来的 F&C）联手制作了一个新企画，那便是『秘密花园』。在计划中这将是一部带一点桃色成分的本格推理 AVG，其中一部分工作被转包给了 Earthwork，漆原出任人设和原画，吉本则负责演出工作。鉴于制作方不差钱，漆原在作画方面毫不马虎，这次的工作里包括原画部分，而在一般向游戏里则只负责人设而已。作品中有一个 16 岁的少女都筑伊万里特别引人注目，这个角色与『极黑之翼』中的蕾姆尼娅、『梦幻模拟战』中的克丽丝并称漆原早期的三大看板女主角。游戏开发原本进行得很顺利，谁知 91 年 11 月突然发生了沙织事件，IDES 关联公司之一的 FAIRYTALE 社长被捕，IDES 上下惊恐万分，马上勒令『秘密花园』作出表现规制，92 年 1 月 31 日不等事态平息就忙不迭地推向市场，同年 4 月软伦出台新规定，所有带性描写的游戏都要贴上“18 禁”的标签才能上架，『秘密花园』侥幸逃过检查以 15 禁标准发售，这么一来确切地说漆原其实从来也没画过 18 禁游戏才对（笑）。


Angel's Face and Devil's Body,
Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming

28岁 Urushihara Satoshi
追求真实的美乳画师

"在美术界有这样一种看法，女性的身体最美艳动人的岁月是在 12 岁前后，这个年龄段的处女处于发育的微妙阶段，一旦过了这个年龄，女性身体的骨骼、肌肉、脂肪的比例就会发生巨大变化，从而令身材面目全非。不过我倒是觉得'是男人的话一般都会觉得这样的身材才比较萌'，我便是一直抱有这种想法一直提笔作画至今的。"

1994 年对于漆原智志而言又是一个里程碑式的年份，他的动画代表作之一『云海历险』和『梦幻模拟战 2』在年内先后发售，『云海历险』还推出了一个同步连载的漫画版。更重要的是在那一年他发售了初画集『URUSHIHARA CELL WORKS』，标志着作为一个画师终于进入了可喜的收获期。画集全面回顾了从『极黑之翼』到『云海历险』7 年来的 5 部主要作品，收录各种原创和版权插画作品超过 100 枚，其中大部分是首次披露，而且除动画作品以外的上色稿都是用 CG 绘完成了，显示了漆原对新技术很强的适应能力。值得注意的是，漆原的画风在日臻成熟的同时，通过这批插画作品也向读者们进一步透露了他的个人偏好，那就是对胸部的执着。其实『URUSHIHARA CELL WORKS』收录的 5 大作品里只有『秘密花园』勉强能算得上 18 禁，两部动画作品虽都有桃色镜头但都被归为 15 禁，不过画集中露点图片的数量竟超过总数的一半还多，耻度可见一斑。



Angel's Face and Devil's Body, Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming

通过对漆原各个时期作品的对比可以发现，94 年可以被视作一个分水岭，94 年以前是以赛璐珞绘为主导，94 年以后则基本上是清一色的 CG 绘，两种画法并不只是手绘和数码绘两种操作方式的不同，画法上的不同更多体现在画面的细节中。首先会注意到的是脸型的变化，以『极黑之翼』和『云海历险』两部相隔 5 年的动画来做比较会发现后者的角色脸型比前者要饱满，脸颊和下巴的弧度更平滑一些。眼睛的画法也有微调，下眼睫毛更浓密了，瞳孔的高光点也有变化。经过调整以后的脸部更娇嫩，眼睛则水灵了不少，角色的青春度整体上提高了。总体上说漆原对女性角色年龄设置还是比较敏感的，他笔下的角色一般较多出现在 14-17 岁这个区间段，也就是所谓的乙女阶段。漆原受 90 年代初传统少女漫画风向美少女画风过渡时期的影响比较深，脸型和眼睛画法的调整就是这种影响的直接反映，但漆原既不是萝莉控画师，也不是御姐派，他对女性年龄的看法很独到，这极大影响了他对女性身体的描绘方式。早年在漆原的作品里，巨乳系角色是难得一见的，他不喜欢也不擅长画体态丰韵的角色，在漆原的审美观里，体态的丰满程度与年龄是成正比的，超过一定年龄段的角色便不再是他的领域了，所以他也不会去尝试描绘太丰满的角色。一直到十几年以后他开始为『COMIC 天魔』供稿时因为客观条件不同了，才偶尔会出现一些童颜巨乳乃至豪乳型角色，那是杂志风格使然。单就胸部胸型而言，漆原是可以被归入到美乳型画师一类里的，那些符合角色的年龄、人种和营养情况而长成各种形状，并漂亮地点缀在女孩子们胸口的乳房，一如漆原一直追求的现实主义画风，既不高于现实，也不低于现实，一切以恰到好处的分寸为宗旨。至于女性身体上其它的第二性征，如臀部、







大腿等等也都符合一定的标准，究极的幼儿体型和埃塞俄比亚难民一样的芦柴棍四肢是不存在的，笔者印象中只有后期的一幅作品里画过少女的肋骨，而这已经是漆原的极限了。

尽管漆原笔下少女的胸型都是 real 系的，有新月形、有木瓜形、有竹笋形，从美术的角度来说现实主义有现实主义的魅力，不过他对乳首的现实主义画法的执着就有点仁者见仁，智者见智了。根据十八世纪法国艺术大师布南坦的观点，标准的美人应该具备“三小”，既后脑小、鼻孔小、乳首小，最后一条在现实中往往是不多见的。现代人眼中的美乳不仅要乳首小，乳晕也要小，而且颜色要浅，肤质要光滑。漆原却反其道而行之，贯彻他的终极 real 系画风，不仅乳首又大又挺，乳晕也不是男人妄想中的粉红色，而且在他后期的画风里还会在乳晕上点缀一些不规则的小疙瘩。喜欢重口味的朋友会觉得这种百分百还原真实的画风很对胃口，但老实说大部分习惯了美少女画风的人还是会比较喜欢形状和肤色都完全超现实的乳房画法。



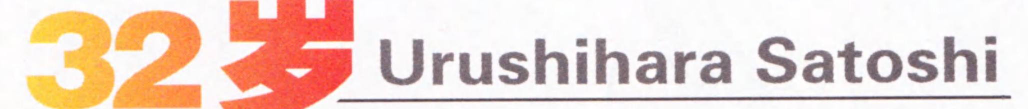


“我绘制的女性胸部，乳首部分都是各自向外扩的类型。我觉得这样的胸部会比较吸引眼球，作为男人来说绝对会比较喜欢这种胸型，虽然这只是我的一己之见（笑）。在我作画的时候无论腰肢和手脚摆出怎样的姿势，一对酥胸始终是外扩的，视觉上会很富有色气。当然，胸脯之间的‘深沟’也是不应被忽略掉的，那是一种别样的风味（笑）。”

在聊完了画风的变化之后，再回过头来说一说 94 年发售的『云海历险』这部动画。该作是由漆原和吉本共同提出原案，吉本任监督和分镜，漆原则一人兼顾分镜、演出、人设和作画监督四大职责，相比『极黑之翼』时又进了一步。动画全长 47 分钟，是漆原迄今为止最长的一部原创动画，此前被诟病的演出技巧粗糙、情节都合主义严重的问题得到了一定程度的改观，这次撰写脚本的是新房昭之的老朋友关岛真濑。动画讲述的是驾驶捕鲸船在云海从事宠物猎人工作的蒂妲从穷凶极恶的军人手中救下了逃亡中的少女伊莉丝，并在船员们的帮助下躲避军队的追杀，并最终挫败了敌方 BOSS 企图使用重力武器毁灭殖民卫星的作战。

该剧极力渲染了两位女主角蒂妲和伊莉丝之间的“友情”，男性角色们都基本上都沦为路人，被视为漆原作品里百合情结的开端。本片虽然是一般向 OVA 动画，但剧中有一段极为香艳的入浴镜头，蒂妲和伊莉丝在浴室里“坦诚相见”的时候漆原并没有采纳投资方的意见用雾气来打码，相反他阳奉阴违地向作画团队发出指令，指示他们“把雾气画得薄一点，再薄一点！”，最后非但没有雾气不说，还特别摆了几个乳摇的特写镜头。结果此举又给他惹上了麻烦，制作人虽然拿他没办法，但有钱就是爷的赞助商在试片会上大惊失色，严令上市前片子必须做出修正，手臂拗不过大腿，漆原只得乖乖就范。

『云海历险』还有一个单卷的同名漫画版，在『COMIC NORA』上连载并出版，故事情节与动画不重复，是以角色主题单元剧的形式对剧中茶茶丸号上的每一个船员的身世经历进行补完，可看性还是很强的。比起三年前的『蕾姆尼娅传』，漆原的漫画功底也有了长足的进步，『云海历险』的原案毕竟筹备了整整四年，世界观和角色设定的完整度是缝缝补补得来的『蕾姆尼娅传』不可同日而语的，关键还是剧情节奏控制得比较好，在适当的时候完结，漫画每话都是一个独立的小故事，这样就不容易漏出破绽。

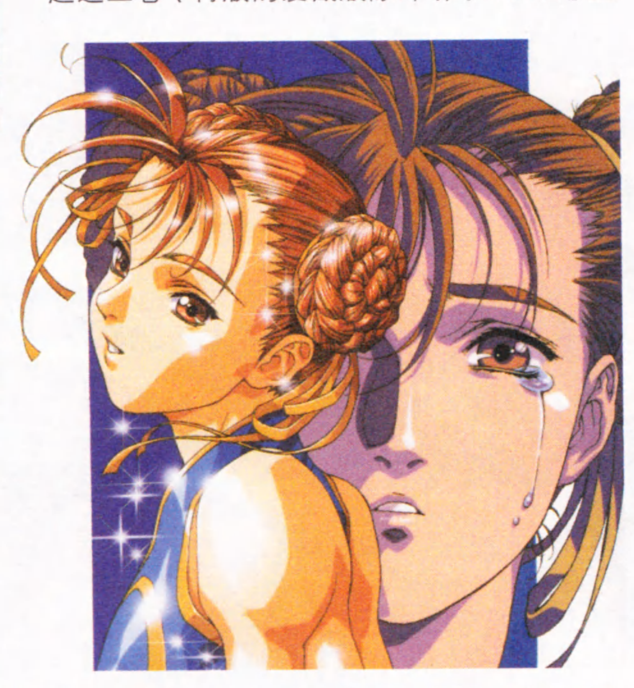


漆原成了“毛刷原”

『云海历险』发售以后，可能是一下子耗费了太大的心力，此后几年时间漆原陷入了创作低潮。动画方面他只是间或客串了几次原画，吉本趁这个间隙单飞出去巩固自己的监督事业，帮助 Elf 拍摄了『同级生』的 OVA 版，在里番界闯出了点名堂。这一时期漆原的精力主要放在了游戏人设和漫画连载两方面，1997 年 11 月他的第二部个人画集『VENUS』出版，其中收录的很多插画竟出乎意料地又回复到了铅笔画和赛璐珞风格，原来画集的编辑出版方是学习研究社，所以以收录漆原的漫画作品为主，顺带补充了一批漆原为几部游戏所画的宣传插画，其中就有在读者中享有很高人气的一系列『街霸 2』春丽的同人插画。

当时漆原在『COMIC NORA』上发表过的漫画已经有 3 部，『蕾姆尼娅传』和『云海历险』已经介绍过，还有一部新作是 95 年发表的『Chirality（台译：星际再生缘）』，一共三卷，“三”这个数字似乎成为漆原漫画家生涯的一个宿命，迄今为止他的连载没有一部能超过三卷（再版的爱藏版除外），『NORA』上的版面不够宽裕固然是一个问题，漆原缺乏连载长篇作品的精力和魄力则是制约其漫画篇幅的主要原因。『星际再生缘』的 SF 设定较之之前两作更 cult 一些，故事发生在近未来一个类似于地球的星球上，一种叫 GM 的神秘病毒通过入侵脊髓把人类变成了机器人，险些遭到机器人袭击的女主角琴琴被神秘女子凯罗所救，两人一同在遭到病毒污染的大陆上寻找其他的人类同伴，艰难的四处旅行。作品中有血肉横飞的重口味，卖肉露点的杀必死镜头，也有诸如女主角凯罗可以变身为男人的狗血设定，尽管如此漫画本质上还是一部百合题材作品。

98 年漆原又开始连载一部讲述同性爱的作品『Ragnarock City』，这次干脆放弃了动作的内容，专心画起了大尺度的同性恋漫画，设定中的女性角色穿着的服装都是胸口尽露加上透明内裤的羞耻 PLAY，几乎没有一张图片不露点，间或还会插入几张女主角之间的啪啪啪内容，耻度直逼工口漫画杂志。该作当初连载时是彩页和黑白漫画夹杂的形式，2001 年出版单行本时漆原特别进行了加笔，做成了全彩








Angel's Face and Devil's Body,
Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming

页漫画，相当之华丽，某种程度上也掩盖了内容空洞无物的弱点。漆原突然醉心于百合漫画着实让人有点搞不懂，诚然他作品里的男主角存在感都可有可无，但也并不意味着就此走上了百合路线，读者印象中的百合漫画家应该是更唯美的风格，与漆原追求的 real 系画风和动不动就三点尽露的重口味是格格不入的。这大概可以解释为什么多年来百合爱好者们一直对漆原嗤之以鼻，从来不把他视为百合系漫画家，漆原后来也很“识趣”地放弃了百合题材又转回到了普通的两性题材上来。

“什么叫工口？我觉得随着年龄的变化会产生不同的看法。十几岁的时候当看到一对无码的大胸脯时，我们会为此血脉喷张，但过了 20 岁以后我们就不会仅仅停留在胸脯的层面，而是会逐渐对成熟女性身体的各部分产生兴趣。对我而言，我所要描绘和表达的内容就是为这些 20 多岁的读者对工口的求知欲所服务的。

其实说到『Ragnarock City』，还有一个值得特别留意的地方就是，继女性的胸部，尤其是乳首的画法逐渐确立起个人风格之后，漆原对下半身私处的耻毛的画法也突然执着了起来。漆原画耻毛可以追溯到 94 年发售初画集『URUSHIHARA CELL WORKS』之前，尽管商业作品大都只露两点，而不是三点尽露，不过可以清楚地看到在一些原创插画中，下半身私处确实画有稀疏的耻毛。但在第二本画集『VENUS』中，耻毛一下子变得浓密了起来，且程度教人咋舌，为此漆原博得了一个“毛刷原”的外号。这一变化在『Ragnarock City』里最为明显，不管怎么说『COMIC NORA』还是一本主打 SF 题材的少年漫画杂志，耻度再怎么宽也容不得漆原这么胡作非为，杂志连载版的『Ragnarock City』是只露两点的，但在出版单行本时漆原加笔的内容不光是把黑白涂成了彩色，还为每个女性角色的私处加画了耻毛，仅仅这一项就把『Ragnarock City』从 R15 提升到了 R18。漆原曾经很隐晦地表达过自己对女性某些身体部位的癖好，他既热爱未成年少女的活力，又憧憬成熟女性的体貌体征，结果就变成了大家嘴里的那个“毛刷原”。



不知是不是因为多年来肆意纵容漆原的有害漫画遭致了太多非议，『COMIC NORA』终于在 98 年停刊了（正因为杂志倒闭了，『Ragnarock City』的单行本才会如此肆无忌惮），但漆原的漫画家生涯并未就此落下帷幕，几年后他转战同为少年志的『电击大王』，在吉本的帮助下连载了漫画『悠久默示录』，两卷后便没了下文，翌年又流窜到讲谈社青年漫画杂志『月刊 MAGAZINE Z』，2000 年出版了新作『VAMPIRE MASTER（台译：暗夜吸血鬼）』，三卷后漫画同样无疾而终。虽然事实一再证明漆原并没有漫画家的天分，但他并不死心，在成人漫画杂志上蛰伏一段时间后，其漫画家事业最新的动向是，今年 6 月推出了他专属的漫画 Mook 书『U-LOVERS』系列，发表了迄今为止商业上最成功的作品『云海历险』的漫画前传，并打算利用这个自己的平台把此前烂尾的三部漫画继续连载下去。但貌似『U-LOVERS』一经推出后反响不佳，由于是不定期刊物，没有几个读者相信漆原能把连载坚持下去，续作很可能就此不了了之。

39岁 Urushihara Satoshi
梦断南北战争

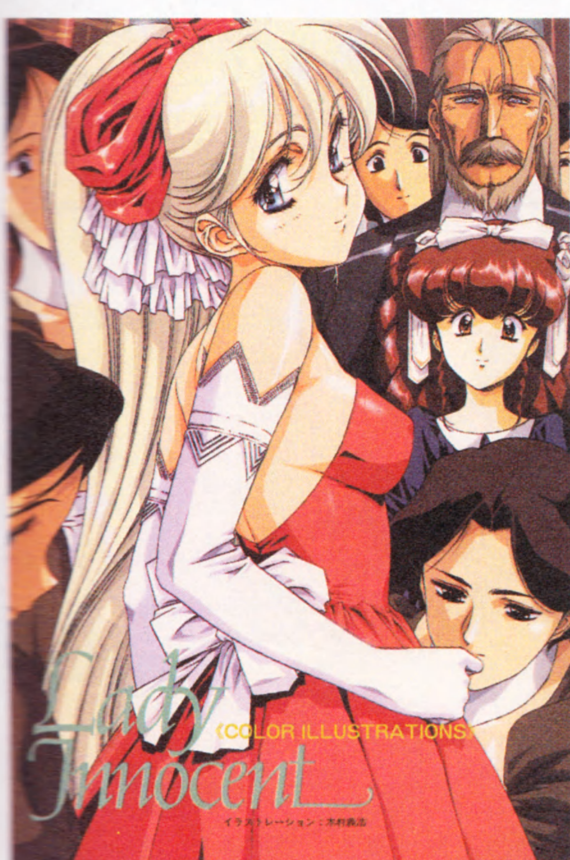
1998年以后，漆原度过了事业的巅峰期，悄然走上了下坡路。名气最响亮的『梦幻模拟战』系列在1998年6月发售了第5部，也是正统的最后一部。游戏插画的精华都出自后三部，98年8月漆原的第三部画集『LEGEND OF LANGRISSER』发售，标志着漆原作为该作人设的使命已经完成了。这之后他只参与过1999年发售的『梦幻骑士』系列的制作，任人设和原画，还兼顾了游戏动画的分镜和作画监督。『梦幻骑士』系列共有6代、7部作品，其中第4部改编过OVA动画，漆原还担任过动画角色监修一职。整个系列里最受欢迎的是第5和第6部，反响最差的是第2部，而最受漆原本人喜爱的则是第3部。作为漆原00年代里最重要的作品之一，『梦幻骑士』的插画在漆原此后的多部画集中都有过收录，该作的显著特点就是全年龄，而且男性角色的比重不小，想要领略漆原笔下



的男性角色只能是『梦幻骑士』『暗夜吸血鬼』和『Front Innocent』这三部作品，其中尤以『梦幻骑士』的男性角色最多最美型，个别角色美型程度堪比腐向作品。另外『梦幻骑士』的确是全年龄的这点是没错，不过漆原在自己的画集里多次收录过工口版的女主角插画这也是事实，因为早先在『梦幻模拟战』时他也曾这么干过，于是给读者留下的印象是漆原老师的作品到底有哪部不是工口的?

2002年漆原接下了『COMIC天魔』杂志封面绘的工作，一画就是九年多，至今仍是封面绘雷打不动的人选，在漆原的帮助下『天魔』的知名度急剧飙升，目前在各大成人漫画杂志里是唯一一本九年来从未更换过封面绘画师的杂志，可见漆原的号召力之强。这几年他还陆续为『COMIC VALKYRIE』、『COMIC MOEMAX Jr.』和『月刊Young King』画过专栏和封面绘，而且都是现役的。如此密集的插画工作令漆原在不知不觉间把工作重心从原画转到了插画领域，尤其是当06年『Front Innocent』推出后销量不振，07年『梦幻骑士』系列沉寂后，漆原就已经淡出动画和游戏两个领域，专心为杂志绘制插画和短篇彩漫了。这个时期漆原画风的显著变化就是图章绘的泛滥现象日益严重，这也成为他事业走下坡路的标志之一。所谓图章绘就是指某个画师笔下角色脸型和POSE千篇一律的作品，西又葵就一直被那些不喜欢她的玩家嘲笑为图章绘大师。在开始为『COMIC天魔』画封面以后，漆原的图章绘问题其实也很严重，封面绘的特点之一就是出于配合文字排版的考虑，构图有很大局限性，一年十二期封面，连续九年，构图重复的概率是很高的，而且漆原在杂志上还有海报和专栏要画，再加上他对乳房、耻毛、以





及某些体位近乎病态般的执着，那么作品雷同的可能性就更大了，近年来他在新一代读者中越来越不受待见除了其画风在萌系大潮的冲击下已显过时以外，图章绘的泛滥以及缺乏具有竞争力的新作也是漆原逐渐被人淡忘的两大原因。

虽然有着这样和那样的不顺，年龄在增长、时代在变革、业界的生存环境在恶化，但漆原智志几十年来从未中断过对梦想的追逐，圆梦是以漆原为代表的60年代动画人们永恒的主题。而对于漆原而言，从学生时代一直延续至今的憧憬和梦想就是制作出一部最能表现自己心目中完美少女所具备的一切魅力的动画作品，这部作品就是被尊为本世纪最强烂尾工口动画的『Front Innocent』！

『Front Innocent』在前文中也提到过几次，一直避而不谈或者一笔带过是因为它在漆原整个职业生涯中不可替代的特殊性使它绝对值得一书。自『White Shadow』开始，漆原和吉本就一直梦想着有朝一日能制作一部名留青史的工口动画，在此后十几年的岁月里，两人各自在里番界打拼，吉本作为监督闯出了点名堂，漆原则是在『校内写生 2』之后就渐渐远离了里番界，有洗白上岸之嫌，这与他对工口插画的狂热是自相矛盾的。在两人合作做完了『云海历险』之后，漆原有11年没有再写过动画的企画，这期间90年代如火如荼的OVA热潮已经不可避免地成为历史，21世纪第一个十年毫无疑问是12、3话的短篇TV动画的时代，越来越少的动画公司甘愿砸下一大笔资金赌在一集制作精良却前途未卜的OVA上，漆原的机会貌似越来越渺茫了……就在很多人认为他已经放弃了动画事业时，2005年3月一部『Front



Angel's Face and Devil's Body,
Urushihara Satoshi's 30 Years of Dreaming



Innocent』横空出世，敲打着动画评论家们的神经，其每一帧都堪比 CG 插画的作画品质，以及此起彼伏、鲜有间隔的令人血脉喷张的云雨场面则让最挑剔的工口动画观众为之折服。漆原在该作里一人身兼原作、脚本、分镜、人设、作画监督、原画和动画八大部门负责人，还首度挑战了监督一职，不仅如此，制作经费中有相当一部分是漆原以 Earthwork 的名义自掏腰包，他完全是在以自主动画的态度在制作一部商业动画，而且还是一部市场日渐萎缩的商业成人动画。这次漆原没有再被观众诟病设定粗糙，作为一部工口动画，『Front Innocent』的舞台被很罕见地放在了美国南北战争时期的南方一个以种植棉花为主的庄园主家庭里，讲述的是庄园主大小姐菲和表亲苏菲雅、约翰三人之间的恋爱故事。三人之间有着主仆和兄妹的复杂关系，菲和苏菲雅、菲和约翰、苏菲雅和约翰之间又有性关系，一句话来概括就是这是一个发生在奴隶主家庭里的 JB 乱的三角故事，而且是仅就已经发售的上篇而言的。根据漆原的设定，下篇的故事会发生大转折，向鬼畜大乱交的方向发展。但可惜的就是这个连预告都已经做完了的传说中的下篇，与漆原的同僚梅津泰臣的『KISS AND CRY』、RINSIN 的『绯忍传 二卷』一样，成了工口动画界“永远的毁灭公爵”。

其实漆原比梅津和 RINSIN 更有追求，他写了一个比『Front Innocent』更庞大的故事『Lady Innocent』，主角是庄园主家的淫乱三姐妹，然后从『Lady Innocent』里派生出了『Front Innocent』，漆原甚至还为『Lady Innocent』出过一本迷你设定画集，『Front Innocent』发售后也出过设定画集，很多坊间流传的动画里没有透露的细节就是漆原亲口在画集里披露的。但这部一切都很 OK 的作品，唯独销量不 OK，生生扯断了 Earthwork 本就不充裕的资金链，还让漆原个人背上了沉重的债务。此后几年为了赚钱还债漆原学起了同样背债多年的梅津到处走穴，某段时间曾经非常流行找他和梅津画 OP 和 ED 动画，『一骑当千 DD』、『现视研 2』、『禁书目录』和『女王之刃』等几部作品先后打上过漆原的烙印。2009 年漆原还破天荒地在时隔 16 年以后再度接起了小说插画工作（1993 年他曾为水野良的『水晶国传说』画过一次插画），给美少女文库画了一部叫『大小姐 × 战车』的作品。然而随着时间的推移，漆原渐渐开始绝口不提『Front Innocent』的续作，他个人博客上最后一次提到这部动画早已是 06 年夏天的事了，这个已经被搁置了 6 年的春梦能否有重见天日的一天呢？大概只有孔方兄才能回答你。

后记

Urushihara Satoshi

“最喜欢的姿势是女孩子的侧脸，最不擅长的姿势是……正面？”

几年前漆原智志在一个叫“漆原 100 问”的专栏里所说的话笔者至今还如弦在耳。笔者始终觉得漆原是赛璐珞时代的画师里画侧脸最漂亮的一个，恰到好处的眼眉、鼻尖优美的弧度、形状姣好的小嘴、得体的发型和完美的耳朵轮廓，一切宛如天使一般美好。看过最近几年漆原的插画集，在对三点尽露的正面赤裸的大批图章绘习以为常了以后，笔者对漆原的这番话也有了新的理解，诚然有着魔鬼般美丽而又真实的赤裸胴体，连每个疙瘩、每一根毛发都历历在目，但始终要保持最佳状态，每一幅正面造型都要画出新意，对于画技老道如漆原而言还是有点太难了。画得最多的却不是最喜欢的，这是画师们身上常见的两个矛盾点之一，另一个则是梦想是美好的，现实却是残酷的，但不能因为现实残酷而放弃追逐梦想，所以说，优秀的画师都是为了梦想而活着的生物。▲



无法传达的爱与白色恋歌

LOVE WITHOUT RESULT AND WHITE LOVE SONG

WHITE ALBUM 2 CLOSING CHAPTER EXPRESS

■文/秋叶 ■责编/JEDI ■美编/余小鱼

『白色相簿2终章』发售前情报汇总

在沉寂了将近一年半之后，Leaf社的『白色相簿2』又重新回到了广大玩家的视线之中。财大气粗的Leaf社当初明目张胆地使用了拆分商法，明确地告诉玩家“序章”只是一个半成品，加上发售之初网络上的某些恶意评论，于是“序章”不可避免地迎来了销量上的溃败。原本预定去年年底发售的“终章”也因为各种各样的原因一拖再拖，终于在几个月之前确定了发售日为今年的12月22日，将在圣诞节前的三天为广大玩家提前送上一份圣诞大礼。这部冬季的物语和圣诞节有着千丝万缕的联系，因此Leaf社选择的发售时间还是非常应景的，当然前提是作品能够按时发售。在连续三四个月的宣传攻势之后，我们已经可以从日本各大美少女游戏杂志上看到该作品的相关信息，本文将对这些情报进行汇总，让读者们可以在开始攻略之前提前进行一次热身。

游戏信息汇总 & 杂谈



“终章”的故事发生在“序章”之后三年，依然是一个发生在冬季的物语。在序章的最后，女主角之一的冬马和纱终于对男主角北原春希说出了自己真实的情感，双方相互确认了心意，并且交换了爱的契约，但是这也没能阻止她远走欧洲求学，把春希和另一位女主角小木曾雪菜留在了日本，三人永远在一起的约定最终破灭。此后，春希和雪菜一同升入了峰城大，一起在政经专业继续学业，不过由于三人之间已然形成破局，春希在进入大学之后和雪菜形同陌路，甚至在三年级的时候，他还独自转到了文学部。终章的故事就是在这样的情况下开始了。

当初在序章游戏通关之后，Leaf 已经把终章的 PV 展示给了各位玩家，在那个简短的宣传 PV 中，玩家们看到了终章中新增加的三位女主角和泉千晶、风冈麻理以及杉浦小春，她们都因为各种因缘走进了男主角春希的生活。而序章的女主角之一雪菜也延续了自己女主角的地位，不过在那个时候我们就已经看到了这位昔日的校园偶像逐渐癫狂的一面——她在 PV 中情绪十分不稳定，连续说出“嘘つき”（骗子）的话语，让各位雪菜的支持者也不由得为她的际遇捏一把汗。另一位序章的女主角冬马和纱虽然在故事的最后赢得了春希的爱，但是注定要背负背叛朋友的罪名，而她远赴欧洲求学的行为又有点落荒而逃的感觉，在序章末尾的 PV 中，冬马只能落寞地说出“这个国家再也没有我的容身之所”这样寂寞的台词。

按照 Leaf 社最初计划，序章在 2010 年的 3 月份发售，紧随其后，终章也预定在 10 年底发售，这样刚好赶上圣诞节和新年，也符合游戏的季节感。广大玩家在体验过序章充满揪心感的故事之后，也更加期待终章的故事，满心欢喜地等待着游戏后半部分的发售。不过悲剧的是，大家的期待落空了，由于本作的制作人・Leaf 社的社长下川直哉在日程管理上出现了一些问题，对于开发进度过度乐观，最终导致作品未能在去年年底发售，WA2 终章也因此成了跳票大军中的一员大将，在销声匿迹了一段时间后，直到今年八月才又一次确定了发售日期为今年的年底。实际上，当初在序章发售的时候，丸户已经写完了全部故事的剧本，不过由于这次日程安排上的问题，一下子多出了很多修改的时间，便把那些觉得不满意的部分重新做了修整，最终剧本的文字量膨胀到了序章的 5.5 倍左右，是丸户有史以来最长的一部作品，相应的事件 CG 的数量也大幅上升，由于原画师中村毅在终章里不再担任 Director 的职位，可以全力负责原画，加上增加了两名辅助原画师，相信终章的 CG 和立绘应该不会像前作那么悲剧了。

虽然在截稿之前（12 月 11 日）官网还是没有放出 Master Up 的消息，不过下川社长已经在官网上向广大玩家打了如下的包票，“Leaf のサンタクロースこと下川直哉です！クリスマスにはちょっと早いですが、12 月 22 日に皆様の元へお届けするブツをサンタ袋に詰め終わりました！今からトナカイにエサをあげます。待っててね！（我是 Leaf 的圣诞老人下川直哉，虽然比圣诞节早了几天，不过已经把准备在 12 月 22 日送给大家的礼物装进了背袋！现在我要去给驯鹿喂食了，大家请稍安勿躁）”。从这段风趣的公告中我们可以看出下川社长还是相当游刃有余的，也有很多人猜测这段公告就是用来代替正式的 Master Up 公告的，总之这份圣诞礼物应该是不会再出现什么意外状况了。而且 Leaf 社的官网上从 12 月 11 日开

始在首页上为“终章”的发售进行倒计时，并且每天公开一段女主角的语音，内含大量剧透内容，这么一来在 22 日玩上 WA2 终章应该是板上钉钉的事了，大家只管好好期待就行 ww

对于剧本作者丸户史明来说，『白色相簿 2』是有着非同寻常的意义的一部作品，他本身就是『白色相簿』的死忠，当初在游戏发售的时候第一时间就上京在秋叶原的店里买了游戏，觉得等不及回到名古屋的家里再开始攻略，就跑到住在葛西的朋友家里打出了理奈的结局才回老家。丸户对『白色相簿』这部作品的评价很高，当时他就下定决心要在将来写出与之不相上下的故事，WA2 也被他称为自己一生中必须完成的四个剧本之一，可见他对于这部作品是相当重视的。丸户此前的大部分作品追求的都是让玩家们在打完以后能够感到心情舒畅，作品中的人物们往往都会有比较圆满的归宿，但是『白色相簿 2』和他迄今为止所有的作品都不一样，他在这部作品中把通过以前的作品培养出的全部技术都用在了相反的方向之上，想要让读者从自己的文字中感受到深入骨髓的痛苦，以完成他对于前作『白色相簿』这部郁系始祖的致敬。

在“终章”里，由于男主角春希面临的问题是如何跨越三年前的痛苦回忆给自己留下的心理创伤，因此几乎所有的角色路线都需要解决“如何与过去诀别”的问题。新增的女主角们各自拥有自己的生活圈子，在三年前的事件中未曾登场，是春希在当年的事件之后新认识的朋友，和故事真正的主线是有一定距离的，而雪菜和冬马以及春希三人之间的三角关系在终章里依然处于故事的核心地位。丸户给出的官方推荐攻略顺序大致如下——「IC」→「雪が解け、そして雪が降るまで」(「IC」初回限定版特典小说)→「IC」2 周目→「歌を忘れた偶像（アイドル）」(「CC」初回限定版特典小说)→「CC」→「CC」某路线完成后「IC」3 周目→ドラマ CD「祭りの日～舞台の下の物語～」(「CC」预约促销特典)→「CC」结局”，从这个攻略顺序中我们也可以看出雪菜和冬马二人在故事中的核心地位，这也不可避免地关系到雪菜和冬马之间的两党之争，到底谁才是故事的第一女主角，这是当初序章发售之后玩家们之间就一直没有停止过的争论。从现有的情报来看，我们还无法下定论，官方目前的态度是全面封锁关于冬马的各种消息，丸户等主创人员多次在访谈中回避关于冬马的提问，甚至装疯卖傻表示根本不知道这货是谁，但是公开的游戏封套上冬马又站在了五人最中间的位置，这无疑给广大冬马党打了一针强心剂。而雪菜那边，丸户则是不遗余力地表达了对于这个角色深沉的爱意，他曾在访谈中说过自己是站在雪菜这边的，对于雪菜已经爱到嗜虐心完全被激发出来的程度了，因此他笔下的雪菜在各条角色路线中都有很悲剧的遭遇，而在自己的路线中这种痛苦经历更是上了一个台阶。

两位核心女主角中，冬马得到了原画师中村的鼎力支持，而雪菜则是丸户的最爱，两边谁会赢得这场恋爱战争，相信各位读者心中都有自己的答案。不过猜测归猜测，真正的结局还是让我们等待着游戏的发售吧，也许最后的 True End 是群众们喜闻乐见的“你们都是会翅膀”也说不定呢。

Do you enjoy it in summer?



人物介绍 & 点评

北原春希 Kitahara Haruki
性格认真的委员长角色



目前就读于峰城大学文学部的三年级学生，在进入大学的时候就谢绝了父母的援助，开始了独立生活。为了赚钱养活自己，把课余时间全都花在了打工上，不过成绩却没有受到影响，始终名列前茅。春希向来都是一个完美主义者，不会轻易妥协。认识他的人可能会说他和中学时代相比并没有什么变化，但真正熟悉他的人只会对他的改变感到痛心而已。

点评：本作的男主角老好人北原春希君，在三年前和两位少女之间的感情纠葛给他留下了巨大的心理创伤，让他不敢再面对恋爱这种感情，至今依然在逃避着过去。不过，随着校园中响起了那让人怀念的旋律，他停滞的时间似乎又开始转动，伴随着新的邂逅，春希也将和过去做出诀别。

被玩家们戏称为“春哥”的春希是典型的老好人，在 IC 中被塑造成了一个深得同学和老师信任的委员长的形象，也正是因为他这种不厌其烦照顾别人的性格让他先后结识了冬马以及雪菜两位女主角，并在不知不觉之间吸引了两人。春哥在终章中的形象基本与序章一致，不过由于终章中的 H 场景较多，也在一定程度上起到了颠覆角色形象的作用，大家将会认识到一个全新的充满特殊 play、S 气场满点的春哥。



小木曽雪菜 Ogiso Setsuna
被传说束缚的校园偶像



就读于峰城大学政经学部的三年生，不仅有出众的相貌，而且还待人客气，加上恬静谦和的性格，除了在某个特定的时期，可以说是完美的女子。虽然进入大学之后极力避免引人注目的举动，想要融入周围的生活圈子，但是由于她愈加秀美的容貌以及三年前创造的“传说”，让她始终被束缚在校园偶像的地位上。由于之前的心理创伤，她甚至放弃了唱歌这个爱好。目前是否有男友仍然是个谜。



点评：序章中登场的女主角之一，连续三年获得 Miss 峰城大附属桂冠的校花，在高三的学园祭中更是以偶像歌手的身份创造了传说。从性格上来说，作为 Miss 峰城大附属的雪菜在别人眼中是只可远观不可亵玩的高岭之花，但真正熟悉她的人才会看见她真实的一面——一个热情待人的邻家女孩，有点怕寂寞，害怕被朋友排除在外，去卡拉 OK 时可以连续唱上 3 小时不休息，是个很好相处的人。

在序章的三角恋当中，雪菜还展现了她精于算计的一面，她准确地洞悉了冬马和春希两人的心理，所以才抢先告白并且得到了春希的初吻并和他开始了交往，她以为只要把春希拴在自己的身边，喜欢春希的冬马也会永远在一起。不过她错误地估计了冬马对春希的感情，因此最终所有的计划都落空了，在序章的最后迎来了一场最为残酷的分手。受此事件的影响，雪菜在终章里的改变也就格外引人注目了。此次游戏初回限定版附送的小说「歌を忘れた偶像（アイドル）」就讲述了雪菜在序章和终章之间的三年发生的改变，丸户推荐大家在玩终章之前先看完这部雪菜的血泪辛酸史，原本预定进入大学英文学部的雪



菜追逐着春希的脚步进入了政经学部，结果对方完全不领情，一直回避与她发生过多的接触，结果雪菜又一次给自己带上了面具，无法再真心和别人交往，甚至连再一次开口唱歌都做不到了。前边也提到过，丸户因为实在太喜欢雪菜了，结果就把她写成了本作中最悲惨的角色，不过拥有春哥初吻初恋以及原本预定送给她的生日礼物的戒指的雪菜依然有很大的可能性成为真・结局的赢家，大家还是拭目以待吧。

冬馬かずさ Touma Kazusa
性格孤高的天才少女

目前大概是个钢琴家，现居维也纳，其它的一切都还是未知数。她的母亲冬马曜子是以欧洲为中心在全世界开展活动的著名钢琴家，日本的媒体也经常会介绍她活跃的演出活动。不过，关于冬马曜子的不良女儿是个还没有什么实际成绩的年轻钢琴家的事，现在在日本国内还没什么人知道。在终章里她会再次踏上日本的土地吗？

点评：傲娇的黑长直角色，如果用通用的标签来评价冬马的话，大概就是这样了。不过打完序章，看完「雪が解け、そして雪が降るまで」这本冬马视点的小说的玩家都知道，冬马的性格与其说是傲娇，不如说是不会和别人交往，由于长久以来一直封闭自己的内心，憎恶着周围的一切，她丧失了与别人交往的能力。而拯救了她的就是春希，在她从音乐科转到普通科以后，春希突然出现在她的面前，不厌其烦地向她搭话，这种没有特殊目的真诚的关心让冬马体验到了两年以来不曾有过的感受，在不知不觉间她就被春希吸引了。不过她并不懂得和人交往的方法，只是笨拙地关心着对方，笨拙地掩饰自己的感情，直到最后，笨拙地被好友雪菜抢走了自己心爱的人。回过头来再看一次序章中春希在第一时间把和雪菜交往的事告诉冬马的场景，我们能体会到这个不懂得表达自己的少女压抑在心中的感情。虽然她也喜欢雪菜，不过还是无法接受春希和雪菜成双成对而自己孤身一身的事实，本想把一切藏在心底转身离去，却在最后被春希抓住，三人之间的羁绊也因此破碎了。

序章的最后，冬马离开了日本，远赴欧洲求学，她过了怎样的三年我们目前无从知晓，因为官方的态度是封锁关于冬马的一切信息，不过从官网公布的那张自〇CG中可以看出她过得肯定非常寂寞。宣传PV中有一段冬马打电话给某人传达新年祝福的片段，官方对于这通电话的解释是最近街头巷尾流行的Air Friend游戏，可见丸户等人对于冬马相关情报的三缄其口真是做到了极致。关于冬马成为最终赢家的可能性，除了她出现在游戏封面最中间这点外，



玩家们也有多种猜测，游戏OP动画中最初和最后的画面都是两人牵手，开始时女性的手留了比较长的指甲，而结束时的画面中女性的手并没有留长指甲，细心对比一下整段动画中各个女主角手部的细节描写，大致能得出前者是雪菜后者是冬马的结论，也就是说冬马还是很有机会成为春希最后选择的对象的。不过，关于坊间流传的“冬马带着孩子回到日本一发逆转”的猜测，官方已经彻底否定，三人之间的恋爱战争只能等到游戏发售之后才能正式揭晓答案了。



杉浦小春 Sugiura Kohar
争强好胜的体育系少女

峰城大附属3年A组，上学期的班级委员长，原网球部副主将。是个一本正经又有点顽固的人，但实际上心地善良，照顾别人时总是无微不至，总会对他人提出最正确的建议，如果再改变一下语气的话就变成和某人一模一样的性格了。还处在长身体的阶段，难免过于娇小，不过积极乐观的个性很好地弥补了这点——虽然对此多少有点自卑，但绝不会因此露出自己柔弱的一面。有很多朋友，尤其和班里同学组成了关系特别好的四人组，她在朋友圈里也是领袖级别的，要是有人伤了她的朋友，她绝不会袖手旁观。

点评：这个角色的性格一定让大家想到了本作的男主角北原春希君，看到她就会让人想到三年前的春希，两人都爱照顾别人，都做了班级









担任前期委员长，人缘很好，对待朋友也很热忱，也正是因为这种相似性，两人刚认识的时候反而因为同族厌恶而互相对对方产生了抗拒心理。由于性子太直，因此对于自己认定的事会毫不犹豫地奋勇向前，发现情况不妙想要停下时却又因为刹车不灵而直接走上破灭之道，这就是玩户对于这个角色的评语。大概是从小春身上看到了当年冬马的影子，春希内心的伤痛也逐渐苏醒，因为小春的朋友似乎也喜欢上了春希，三人之间的关系就仿佛是三年前那场三角恋的重演。如果跨越了这道坎，春希大概就能从之前的阴影中走出来了吧。顺带一提，雪菜的弟弟孝宏和小春是同班同学，他在小春的路线中会有非常活跃的表现。不过因为雪菜一直对家里人隐瞒了和春希之间的事，所以在故事中双方会有什么样的互动也是令人期待的一点。

和泉千晶 Izumi Chiaki
让人忘记性别的“残念美人”

峰城大学文学部 3 年级学生，要不就趴在窗边的桌子上，要不就在研究室铺个睡袋大睡特睡，惰性十足又有气无力，是个典型的毫无干劲大学生。幸亏她头脑灵活，凡事都能很快上手，因此一直得以升级，不过最近因为研究会的报告多了不少，升级似乎遭遇了危机。也许她是那种一旦来了兴致就会全身心投入甚至废寝忘食的人，不过由于没人见识过她的那种姿态，实在不知是真是假。

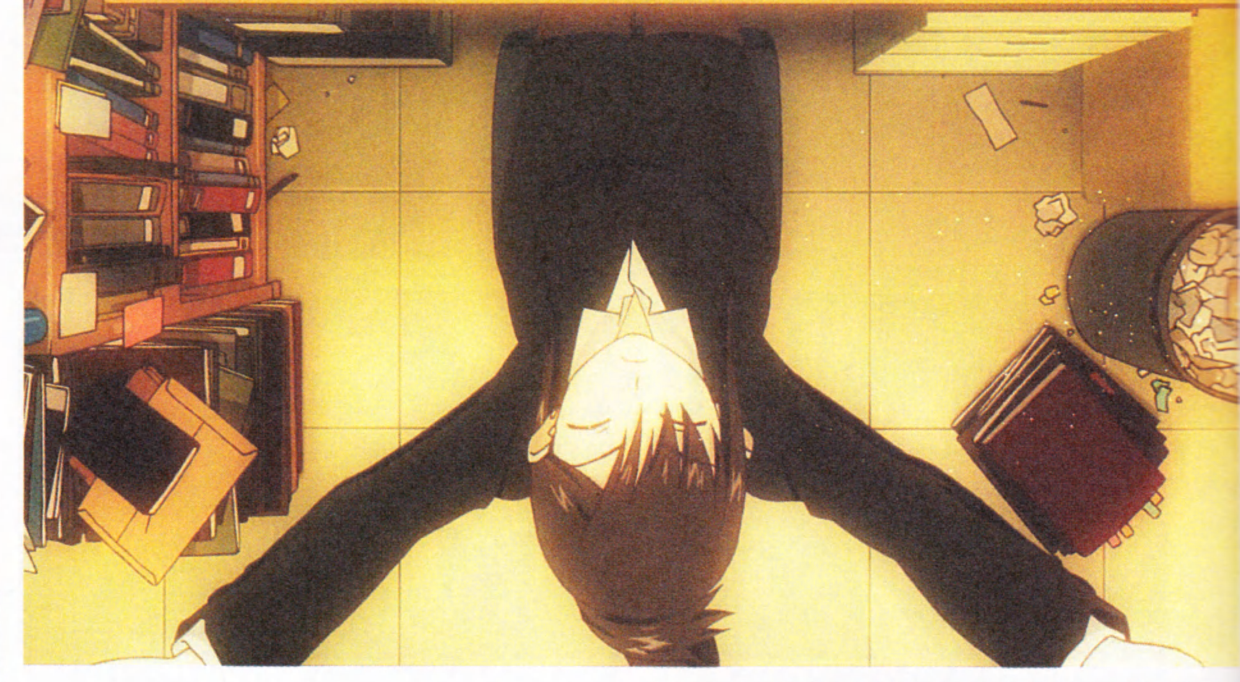
点评：和春希隶属于同一个研究会的好友，在春希转到文学部之后变成了同学。对于春希来说，千晶是治疗他心理创伤的避风港，由于对方在他面前从来不会展露自己女性的一面，因此可以当成同性朋友一样进行交往。在五位女主角中是工口程度最高的一位，和春希开始交往之后就沉浸在了各种特殊 play 之中。而且根据访谈中 staff 们透露的情报来推断，春希和千晶开始交往的契机应该是发生了一次性关系，而且极有可能是两人在酒会之后趁势而为，这就让故事更加具有现实气息，给终章染上了浓重的大人的色彩，和序章高中生之间的青涩恋情形成了很好的对比。



风冈麻理 Kazaoka Mari

气质凛然的职场女强人

在中坚出版社开樱社工作的杂志编辑，说她是新手着实有点不正确，但也还不到被称为老手的年龄。在同期的同事中，不论男女都是晋升最快的，是未来总编的最有力的候选人。她是个工作狂，甚至没让别人看到过她睡着的样子，集周围的细目、嫉妒、尊敬和恐惧与一身，不过反正没有人能胜过她，因此这些没有什么太大的意义。向来威风凛凛，是个典型的“出色过头以致男性都不敢靠近的女强人”。





点评：麻理姐姐是春希打工的出版社的员工，算是春希的上司，也是和三年之中与女性接触甚少的春希关系比较密切的女性之一，对于春希这个勤快的后辈自然是相当器重，不管是从上司的角度还是女人的角度都对他有着很高的评价。麻理姐姐被丸户评价为本作中自己最中意的角色没有之一，是他的嗜好与欲望具现化的“幻想角色”。最大的萌点是反差萌——在工作关系上发挥的主导权因男女关系而一股脑地丧失了，两人的关系瞬间逆转，是个很容易沉溺于恋爱之中，不管对方说什么都会相信的有点残念的角色。在新增加的三人之中，处于给春希提供忘却伤痛的场所的地位，也是本作中最为清新的一条角色路线，可以给玩家们提供一丝喘息的机会。





一个无法实现的“梦想”

在序章的游戏发售以后，Leaf 社以及丸户史明陆续又为大家带来了『白色相簿 2』相关的外传故事，包括在游戏发售当年的 C78 上发布的广播剧「祭りの前 ～ふたりの 24 时间～」及其附送的小说「祭りの后 ～雪菜の三十分～」，以及今年年初 2 月 13 日在 WHITE ALBUM/WHITE ALBUM2 Only 即卖会“LastStage2 ～奇跡の始まり～”上免费发布的小说「Twinkle Snow ～夢想～」，这些外传作品对于大家更加全面地了解序章中三位主要角色的性格有着很大的帮助，在这里将对它们做一个简单的介绍。

首先来看广播剧「祭りの前 ～ふたりの 24 时间～」，这个简短的作品讲述的是学园祭的第一天春希从三年 A 组的大正浪漫咖啡厅强抢民女，把雪菜带到冬马家里进行最后一次特训的故事。在这最后的 24 小时的合宿中，他们终于完成了演唱会的最后一支曲目『届かない恋』，这首春希作词、冬马作曲献给雪菜的歌。不过聪明的雪菜自然从歌词中感觉到了春希的用心，她也一直明白冬马和自己一样深爱着待人温柔的春希。为了诱导冬马说出自己的真实感受，雪菜尝试了各种办法，甚至直接明了地告诉冬马她喜欢春希，不过直到最后冬马都不断隐瞒自己早已暴露给了雪菜的真心。这段故事是围绕着两位女孩展开的，对于游戏原作中两人如何消除了芥蒂成为亲友做了一个补充，再一次让我们认识到了雪菜的敏感，但她又的的确确地喜欢着另外的两人，不论她最终的行为是对是错，她的出发点是“希望能够三人在一起”，这大概是雪菜这个角色最让人觉得可爱又可悲的一点吧。

随广播剧附赠的短篇小说「祭りの后 ～雪菜の三十分～」则是以雪菜的视角讲述了她目击冬马偷吻春希，之后她抢先向春希告白的全过程，丸户用细腻的心理描写描绘了雪菜在整个过程中心态的转变，雪菜明白冬马比自己更早爱上春希，因此她最初打算支持两位好友的交往，因为她相信这两个人就算正式开始交往也不会把她排除在外。不过在一番漫长的纠结之后，雪菜还是无法放弃自己对春希的爱恋之心，最终选择了一条破灭之道。如果从理性的角度分析，雪菜最开始的出发点就错了——同时喜欢着一个男孩的两个女孩是无法成为亲友的，因为任何一方得到了幸福，另一方就会陷入痛苦，她在知道冬马心意的情况下就不应该产生想要三人一直在一起的愿望，要么选择夺走春希，要么选择祝福两人，只能说是她的多情伤害了所有人，但是我们读到这里也无法再对她过多的苛责。



在今年年初发布的外传小说「Twinkle



Snow ～梦想～」则是一部 if 的物语，讲述了一段无法实现的梦想，同时也是雪菜的赎罪物语。“梦想”的故事以序章中的学园祭为分歧点，在这个假设的世界中，在雪菜的牵线搭桥之下，冬马和春希在演唱会之后相互表白，正式开始了交往。之后发生的事件和原作并没有太大的出入，依旧是三人一起学习，一起游玩，只不过成为春希女朋友的是冬马罢了。在帮助冬马一番恶补顺利通过了期末考试之后，三人在圣诞节进行了一次温泉之旅，许下了三人每年都要一起开忘年会的愿望。不过，虽然三角形有着很强的稳定性，但是当三角的顶点是两个女孩和一个男孩时，这种稳定便不复存在了。和序章的故事一样，三人一直在一起的愿望终究只是个梦想，雪菜和春希在独处时，逐渐意识到对方不仅是自己的好朋友，更是自己喜欢的异性；而冬马也明白自己敌不过雪菜，担心春希被雪菜抢走，因此当雪菜开玩笑似地说进入大学后要假装春希的女朋友让别的女人不能靠近春希的时候，冬马爆发了。之后，雪菜只能选择逃避，原本最想要保持三人一直在一起的状态开心度日的她选择了从那两人身边离开。

两位少女之间发生的摩擦春希完全不知情，他对于雪菜突如其来的疏远感到无所适从，发觉自己无论哪一边都不愿意舍弃，他不想伤害任何一方，对于春希来说，他无法把两人放在天平的两边进行衡量，但是他从正常人的角度进行思考，选择了和冬马建立了最深厚的羁绊，并以为雪菜在得知真相后会选择和他做朋友、不会再追求更进一步的关系。然而他忽略了冬马和雪菜之间的不同，冬马想要的是一个全心全意守护自己的王子，而雪菜的想法则是只要自己被放在第一位，不管有几个并列第一都无所谓，也就是说她是个甘愿做翅膀的女人。

故事的最后，伴随着雪菜献给春希的初吻，梦想最终破灭了，三人在一起的愿望就像一个遥不可及的梦，在当初三人关系破碎的那天起，就再无重新来过的可能。伴随着无尽的懊悔度过了三年时间的三人，在终章里究竟会书写怎样的故事，就让我们拭目以待吧。▲

witch on the Holy night

魔法使いの夜

WITCH ON THE HOLY NIGHT

魔法使初体验之夜

『魔法使之夜』体验版初解

■文/岩烧炭渣 ■责编/秋叶 JEDI ■美编/晗酱

『魔法使之夜』的体验版随着型月专门杂志『TYPE-MOON ACE Vol.7』的发售终于公布于世，这个被称为"'幻之名作'的游戏版"的作品显然让广大粉丝们等得太久了。有着"GALGAME界暴雪"的"美誉"的型月社，窃笑着打着自己的如意算盘，随手扔了一个已经冷透了的肉包子出来。想必是饿的太久了吧，等待着的人们吃着美味却冰冷的肉包，依然赞不绝口。诚然，精心制作出来的肉包就算冻人心扉也无法掩盖其绝赞的美味，但……仅仅一个肉包，是吃不饱的啊。

witch on the Holy night
Trial





跳票实录

Witch On The Holy Night

在评测体验版之前让我们先来看看这漫长又不算漫长的 4 年岁月。早在 2008 年 4 月 4 日，『魔法使之夜』即将游戏化的消息就已在官网上公布，随后在型月特刊杂志『TYPE-MOON ACE VOL.1』上公布了较为详细的消息，并首次公布了较为确切的发售日期——09 年初。但这个消息都还没有完全传播到劳苦大众的耳朵中，就被下一波宣传攻势中修改的发售日期拍死在了沙滩上。而这个“后浪”中宣布的发售日期则是 09 年秋。

然后这个疯狂跳票的大门就正式向型月死忠们敞开了。就在“秋天”即将到来的 09 年 8 月 21 日，当日发售的『TYPE-MOON ACE VOL.3』上,『魔法使之夜』再度跳票至 2010 年。虽然没有说原因，但从奈须蘑菇本人的博客上的游戏报告可以看出，这货又玩游戏不工作了，苦心等待的粉丝们肯定想“拿把刷子捅死他”。蘑菇玩游戏成瘾，好基友武内崇只能暗恨自己魅力不及游戏，无法吸引到蘑菇的注意力。无奈当年“卖肾双骛”如今成为孤骛，正碰上家里寄满刀片的小林尽这“落霞”，顿时情投意合，落霞与孤骛齐飞，秋水共长天一色。C77 直接不参展，挂上个“我们要专心做游戏”的免战牌，就去画『京都・春』了。

然后时间一晃又到了 2010 年 6 月 19 日，『TYPE-MOON ACE VOL.5』上将『魔法使之夜』的发售日期最终敲定在了当年的 9 月 30 日，这无疑又让苦等的粉丝像炸了锅一般沸腾了一番。随之而来的 C78 展会上，型月社也超有征兆地发售了大量的周边，一副“游戏就要发售了先圈你们一次钱”的样子，广大粉丝自然让钱包也跟着心花一起怒放出来，一副“我买多点你快点出了吧”的样子。可惜，如同一小撮不怀好意份子（？）所预料的一般，在即将发售的前夕，型月官网发布道歉声明，宣布延期到 2010 年冬。但好歹跳的不算远，之前在那撮不怀好意份子（？）的煽动下广大不明真相群众也有了不少的心理准备，大家笑笑就算过去了。没想到型月社仿佛不把粉丝搞大了不死心一般，在 2011 年 1 月 12 日，官网公布：2011 年发售未定。粉丝们顿时哀嚎遍野，野猪升天（？）。型月的跳票就像橙子的人偶，子子孙孙无穷溃也。这次一跳，就是几乎一年没有任何音讯。

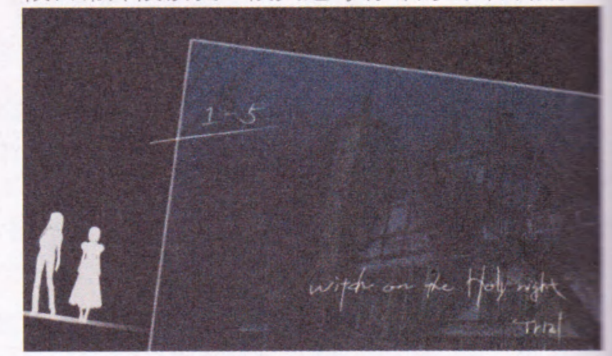
就在逐渐淡出了游戏玩家的视野，滚油都成地沟油的时候，型月社终于在 2011 年 11 月 4 日公开了体验版的发布消息。可惜此时的型月死忠已如同惊弓之鸟，纷纷表示“谁会上你的当啊！”。正所谓“狼来了”的故事便是如此，更何况成为了地沟油的粉丝的心，早已变酸变黑，已不是那么好炒热的了。但令人意外的是，型月社这次总算遵守了承诺，12 月 15 日，随着杂志『TYPE-MOON ACE VOL.7』的发售，『魔法使之夜』体验版终于跟大家见面了。虽然官网还公布了新的确切发售日期——2012 年 4 月 12 日，但……型月社公布的消息，至于你信不信，我反正是不信的了。话说回来，早在 10 年初的访谈中蘑菇就已经表示“制作进度已经到 80% 了”，而今又表示“已经到 90%”。也就是说……结果做了近两年才做了 10% 么！好吧，是有做了 90% 才一半的说法，但按照这进度莫不是要再跳两年？而且蘑菇虽然说是为了圣诞节才把体验版放出来让粉丝们解馋的，但，是！体验版中一点圣诞的内容都没有啊亲！！敢挑点跟圣诞稍微有点关系的场景放进去吗？有点下雪的场景都好啊！下雨倒是看到了。所以，体验版的公布，不仅将『魔法使之夜』这款游戏带到了我们面前，还揭示了一个道理：相信祖国相信党，相信蘑菇要上当啊！同志们！

短暂的体验 以及报告

Witch On The Holy Night

好吧言归正题，体验报告就此奉上。

体验版总游戏时长接近两小时，当然前提是你不会开着游戏出去吃个饭唱个 K 去见斯大林搞个比利什么的。内容大概 4 个片段短篇以及即时演算的 OP “动画”，4 个片段分别为三段日常片段以及一段久远寺有珠的战斗片段。





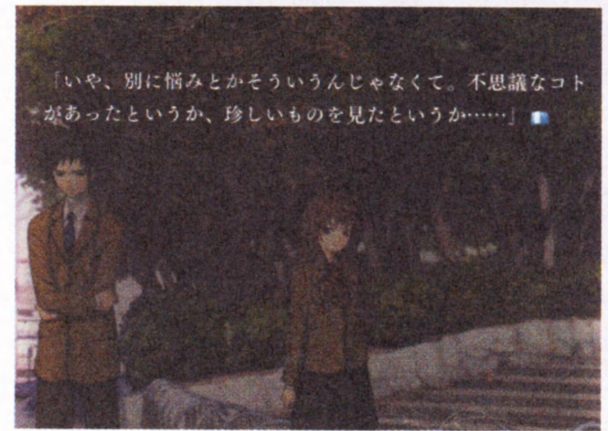


下定决心，蓝色的电流和粉雪共舞。

少女把手搭在门扉上。

超越了神秘的奇迹，其名为——









第一个片段大致描述了青子从学校回到山上的久远寺宅邸中，换上休闲服，慵懒地坐在沙发上喝红茶到睡着。傍晚醒来，发现坐在旁边看书的久远寺有珠，青子对白天在学校接待的转学生（草十郎）的举止发了一顿牢骚，两人再聊了一会日常。就在青子准备叫外卖的时候，有珠却突然回答自己在外面吃过了，青子瞬间石化："山下的饭店可是两份起送的啊！你这叛徒！"结果在有珠犀利地反击下哑口无言……

按照蘑菇本人的话来说，"这是游戏本篇中，青子与有珠第一次一起出现在玩家面前的场景。"这短小的片段仅用了寥寥几句对话，便很清晰地勾勒出了『魔法使之夜』的两个主角——苍崎青子与久远寺有珠的角色形象，而且还经由青子的口述，侧面描写了剩下的另一位主角静希草十郎的基本概况。作为整个试玩版的开篇来说，这个生活片段的确是最适合不过的了。

片段二的啊主要角色则是静希草十郎、久万梨金鹿还有青鸟。按照蘑菇的说法，那是一场重大事件结束后的片段，已经住进久远寺宅邸中的草十郎夜晚听见屋外有很多鸟叫声，窗外也能偶尔看到猪的影子。便走下楼探个究竟，结果一无所获。无奈的他在日光室见到了正在喝茶的青子与有珠，但两人表示并没有见到鸟存在。就在草十郎准备放弃的时候，一只青鸟撞上了他的额头……第二天在去打工的路上，草十郎遇到了同级生同时也是介绍自己去中华餐馆打工的前辈久万梨金鹿，两人谈起了青鸟的话题，金鹿仿佛意有所指……

与第一个片段相对应，第二段主要描述的是草十郎与金鹿，还有那被称为久远寺宅内七不思议之首的青鸟。虽然从片段中的只字片语中无法推测出青鸟的详细内情，但大概这与蘑菇口中所说的"重大事件"有着密不可分的关系吧。在草十郎与金鹿的谈话中还间接性地介绍了三咲市的自然环境等基本概况，由此可见这个片段被纳入体验版是有着充分理由的。当然最重要的还是描述了草十郎与金鹿的关系以及金鹿的角色性格，这个萌点十足的角色想必会在正式版中具有相当重要的地位吧。

片段三则是草十郎展现"割草机"本领的体验版第三个日常片段。一大早起来，草十郎见久远寺宅邸的庭园内杂草丛生，便顶着寒风开始了除草作业。然后时间挪至正午，有珠走入日光浴室，对正在窗外拔草的草十郎感到十分惊讶，而正在沙发上喝着红茶一边看时尚杂志的青子则对草十郎的行为很有兴趣。有珠虽然装作漠不关心，但在阅读有关卢文字魔术的书籍的同时，也不时地偷瞄着窗外的草十郎。就在两人的注意力逐渐被埋头苦干的草十郎吸引的时候，草十郎展现出了让人产生"朋友你点错技能树了吧？"的非凡能力——"多重影分身除草"（误）。屋内的两人顿时目瞪口呆……





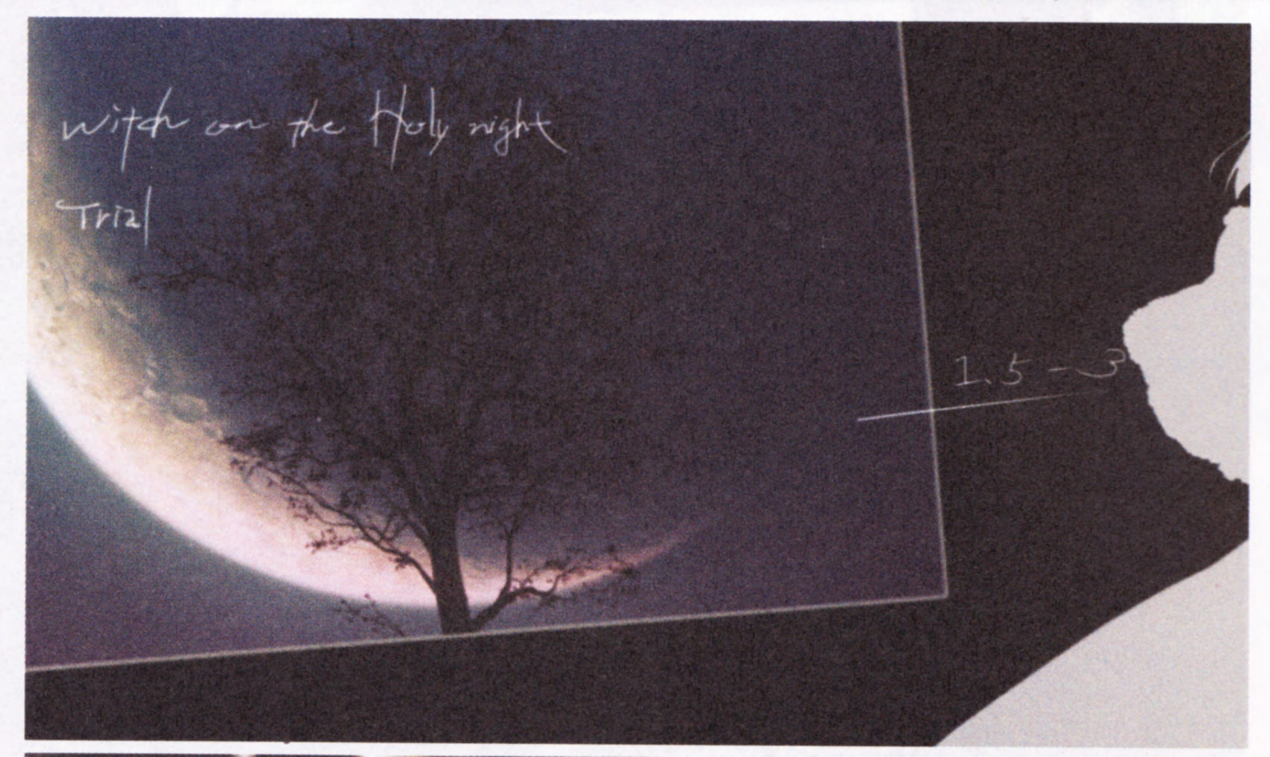
本片段因为缺少前后联系，所以关于对话中谈到的青子修行内容以及发生的时间点目前都无法辨明，把这段选入体验版的原意，估计就是想展现一下三人之间的关系以及草十郎的特技吧，就像『空之境界』中的黑桐谷歌一样，『魔法使之夜』的男主角也得有个超凡脱俗的技能。只可惜草十郎的这个技能除了能当园艺和家务，实在看不出有修炼的必要……

最后则是重中之重的战斗片段。场景从久远寺宅邸移至三咲市森林某处，描述对象是久远寺有珠与两具主人不明的人偶之间的战斗。负责采集情报的两具人偶遇上了迎击的久远寺有珠，有珠一面哀叹"早知道是这种程度就交给青子去当做修行"，一边掏出猫铃从容地做好战斗准备。两具人偶采取以一只作诱饵采集情报另一只逃跑的方法，只可惜，在"有珠与她愉快的伙伴们"











的碾压下，计划失败，双双报废。

虽然说到人偶，大家第一个想起的总是青子的姐姐橙子，但此段中所描述的人偶特征，并不能确定为橙子所指使，也有坊间推断是来自教会侧。具体的黑幕还得等到正式版出来才能知晓了。而此段不仅首次出现了“敌人”，也首次披露了有珠的魔术。在有珠的战斗过程中，断断续续地出现了以下歌谣：



High diddle diddle
The cat and the fiddle
The cow jump`d over the moon
The little dog laugh`d
To see such craft
And the dish ran away with the spoon
London Bridge is broken down
Broken down Broken down
London Bridge is broken down
Broken down Broken down
London Bridge is broken down
My fair lady
Built it up with wood and clay
Wood and clay wood and clay
My fair lady
London Bridge is broken down
Broken down Broken down
London Bridge is broken down
My fair lady

想必各位读者读了上述歌谣后估计都能直接哼出来吧，因为是体验版的原因，完全无法根据这段歌谣推断有珠与两只“订书机”小猪以及“树妖”テムズ之间的关系（有点明不是“使魔”，那么是……），但还是能了解关于有珠“暗黑童话”的大致情况，蘑菇的用意估计也在于此吧。

终于，在4个段落结束后，出现了下面的文字：



日常的碎片就到此为止。
将镜头调正，
回到本来的片头去吧。
请大家静心期待
让大家久等了。
——魔法使之夜，开幕。



随着这几行文字的逐渐消逝，终于进入『魔法使之夜』的正篇了，随着被电话吵醒的青子拎起话筒，大家苦等的OP终于降临，然后……就没有然后了。这种强烈的饥饿感是神马！？……相信祖国相信党，相信蘑菇要上当啊！同志们！

文字游戏的演出革命

Witch On The Holy Night

玩过型月社最近的一部作品『Fate/hollow ataraxia』的玩家，估计都对作品中的几段战斗场景的演出印象深刻。而之所以说这个体验版的第四个片段是重点，一个原因是这是体验版唯一战斗场景，另一个原因，就因为这些战斗场景，是『魔法使之夜』之所以反复跳票的罪魁祸首。

其实从前面几个日常片段中，玩家就可以深刻地感受到『魔法使之夜』那所谓的“奢侈的演出效果”。而在有珠的战斗段落中，总演出负责人つくりものじ在不使用一张CG的情况下，仅靠背景以及立绘，就将整个战斗过程表现得活力十足，在蘑菇文字的烘托下，玩家能够时刻随着剧本的进行而不断地在脑内切换画面、读出台词、放出映像。作为『魔法使之

Then begins the night of witches.
そして、魔女たちの夜が始まる

Dance dance we piglets to old giant stride.
子豚たちが舞い踊り、古木の巨人が闊歩する

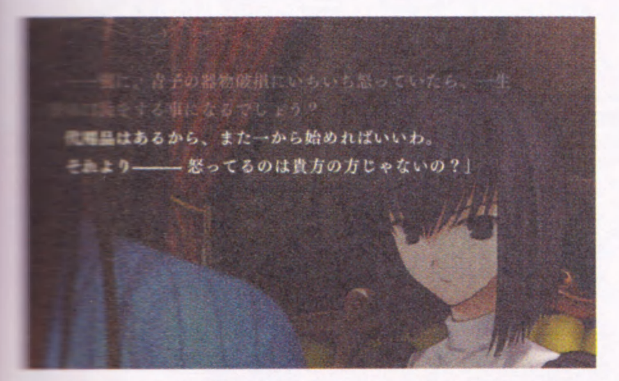
One day sight seeing in the fairy tale.
それは、いつかおとぎ話で見た光景

表』的CG画师，小山广和（こやまひろかず）对つくりものじ的演出才华早就赞不绝口，在『Fate/stay night』的制作过程中，つくりものじ利用各种作画过程中的边角料（未使用背景、立绘等），制作出了各种颇具震撼力的演出效果，让小山惊为天人，从此就对他佩服得五体投地。

而之所以说这是『魔法使之夜』跳票的罪魁祸首，主要是因为，原本这些要消耗大量人力和精力去完成的工作，全部交由つくりものじ一个人来制作了，可想而知，这进度得多慢——还好，つくりものじ没有丝毫怠慢与厌倦，踏实地完成了这项工作。对于他来说，这次的制作过程也是一种自我的突破，因为按照他的说法，"能用人物立绘表现的东西，在『Fate/hollow ataraxia』里已经表达到极限了。"对于つくりものじ这次在『魔法使之夜』中的表现，蘑菇本人也赞不绝口，声称这是"文字游戏演出的革命"。换句话来说，总演出つくりものじ相当于电影导演的位置，而蘑菇负责剧本，小山则一个人负责原画和动画的工作。

话说回来，"演出效果做过头"的负面效果还是很大的，这主要体现在——体验版完全成为了玩家电脑的性能测试软件。『魔法使之夜』的CPU占用率比一般的AVG高了不少，特别是在战斗场景中，眼花缭乱的各种特效以及利用立绘与CG设计出来的动画让游戏占用了大量的系统资源，配置一般甚至较低的电脑极易出现掉帧、卡机甚至死机的情况。所以，这个体验版也正是为了提醒电脑配置不太好的玩家："该换电脑啦。"

据奈须蘑菇所述，如果有业界同业者玩了这个游戏，都会无奈地表示："你们做得太过分了！"……没错，本次『魔法使之夜』中，演出效果堪称型月游戏制作史上最奢华的程度（当然满打满算，型月也没几部游戏就是了），用蘑菇自己的话来说就是"大家千万不要用『魔法使之夜』来衡量今后的文字游戏的演出，不仅是其他同业者，就算是我们自己也不会做第二次，会死人的"。当然，我们还需要谨记一点，那就是……相信祖国相信党，相信蘑菇要上当啊！同志们！





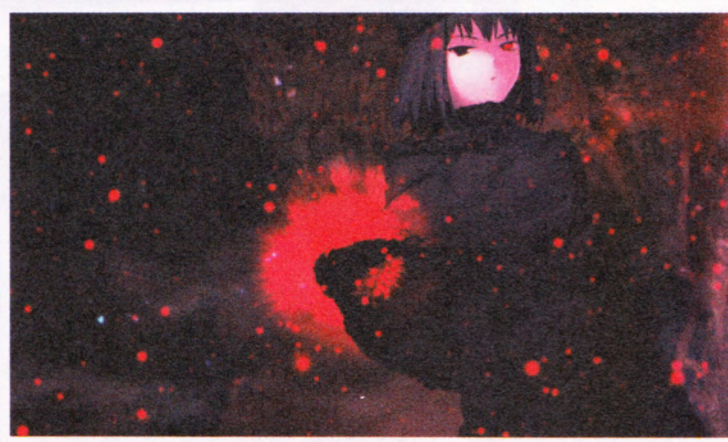
讨巧的配乐营造游戏氛围

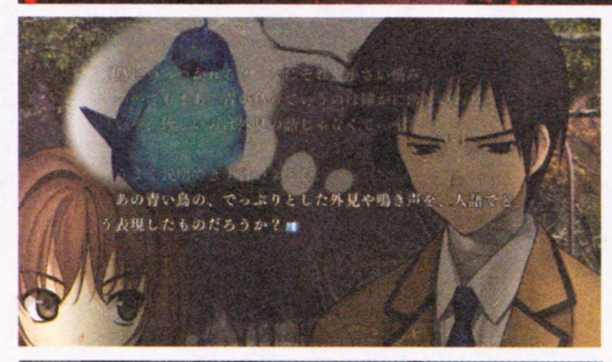
Witch On The Holy Night

当玩家打开体验版，在青鸟的几声清脆叫声之后，第一个震入玩家耳帘的，就是弗朗兹·李斯特的『爱之梦』了。是的，本次『魔法使之夜』中，引用了多首世界名曲，来营造久远寺宅邸的古老典雅气氛。比如开场的『爱之梦』就是利用钢琴独奏来体现苍崎青子回到空无一人的大宅的那种孤寂感，而烘托夜晚的幽静BGM则是埃里克·阿尔弗雷德·莱斯利·萨蒂的『Gymnop é dies No.1 Lent et douloureux』，以上两曲都是广大AVG爱好者耳熟能详，同时也是广大GALGAME制作公司爱用的经典名曲了。

除了现成的世界名曲直接套用外，本次体验版中展现出的数首原创BGM也非常亮耳。例如久远寺有珠首次登场的代表性BGM，同样是钢琴独奏，比起『爱之梦』却更突出圣洁感，配合起有珠"纯血的魔女"形象简直如虎添翼。这不得不提到本次新加入型月阵营的新锐音乐人深泽秀行，擅长哥特式管弦乐以及金属、电子乐的他的加入让型月在音乐创作上有了更多的选择，配乐的风格也更为丰富了。

在新音乐人加入的同时，蘑菇本人也从之前参与动画领域的工作中学到了不少配乐相关的知识，并把这些知识理念活用到了游戏制作中来。特别是在制作剧场版『空之境界』的过程中，梶浦由记那"先创作整部作品的主旋律，然后根据不同场景对主旋律进行再编曲"的方法让蘑菇受益匪浅。所以本次『魔法使之夜』也打造出了令人记忆深刻的主题旋律，加强玩家对各个场景的印象。而整部作品配乐的中心







要点，是"要打造最为接近真实、未加任何修饰的乐音"。

跟演出一样，这次『魔法使之夜』对音乐与文本和演出的同步率上也花了不少功夫，这在有珠首次登场以及有珠首次战斗时的BGM中表现得非常明显。在有珠首次出现在玩家面前的时候，游戏画面随着青子醒来而逐渐清晰，镜头从有珠腿部挪向头部，给人一种"青子从沙发上爬起来"的强烈代入感，同时钢琴弹奏从缓慢的引曲转向正常的主旋律，之后不断地循环主旋律2小节，就此整体环境渲染完成。而战斗时的配乐也是同理，引曲是急促的钢片琴，随着鼠标的点击，描述文字的出现，角色演出的变化，加入沉重的打击乐器转入主旋律。

总体来说，因为没有语音的关系，配乐的重要性比起其他AVG更加高，在保证原创配乐质量的同时，讨巧地采用世界名曲来进行渲染的方法虽然值得赞扬但不值得提倡，最紧要的是——相信祖国相信党，相信蘑菇要上当啊！同志们！

不对，我在跳票的过程中受了刺激之后就总是说出这种疯话来。我想说的是，『魔法使之夜』这次就4月12日发售了，至于你信不信爱情，我反正信了。

尾言

Witch On The Holy Night

虽然只是一个不足两小时的体验版，但『魔法使之夜』毕竟让广大型月死忠苦等了将近4年，这次总算出了个冷透了的肉包子，好歹还算鲜美，遂狂喜乱舞，胡言乱语写就此文，还望广大型月死忠或非型月死忠海涵。▲

ぱれっと

晴れときどきお天気雨

拿什么来拯救八点档

解读『晴れときどきお天気雨』与 NYAON 作品的 10 个关键词

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗酱



ぱれっと（染色板）在去年 8 月一次秋叶原的活动上闪电公布的『晴れときどきお天気雨』经过一年漫长地制作，又发生了一次小小的跳票后，终于于 11 月底发售了。然而，这款由くすくす ×NYAON 这对近年来发展起来的热门组合担纲的新作，仿佛没有受到ぱれっと重视一般，杂志宣传一直不温不火，网站更新也拖泥带水，再加上游戏体验版出来后玩家们发现本作在 720 高分辨率作品成群的今天依然采用了 800*600 的旧时代标准……这些让人感觉不够气派的做法，相比起一年前在华丽包装下大获成功的甜蜜恋爱物语『纯白交响曲』,的确让 FANS 内心不大畅快。那么,ぱれっと究竟是对『晴れときどきお天気雨』不够重视而不愿花费经历做宣传，还是对くすくす ×NYAON 的品牌效应充满了信心而感觉无需宣传作品自能大卖呢？我们今天的话题便从这部让玩家们望穿秋水的『晴れときどきお天気雨』开始。

『晴れときどきお天気雨』

- 公司：ぱれっと
- 人设：くすくす
- 剧本：NYAON
- 音乐：BURTON
- 发售日：2011 年 11 月 25 日



晴れときどきお天気雨

序幕与主人公之章 Prologue & Protagonist

这是一个神明与人们一起过着普通生活的世界，但这里的神与我们意识中无所不能的天神大不相同，本作中的神明以及神族是拥有血肉之躯的人类。相传全日本便有近万位神明，他们天生拥有被称为神通力的“超能力”，因此在生活中肩负了与常人不同的责任和义务，譬如接受他人的许愿，帮助别人实现愿望，以及解决灵异事件等等，而所谓的神职，用我们的话说，则是国家公务员一般的存在。如今，故事的舞台——平静的小镇御凪町如今也要迎接一位新的神明的到来。

主人公春日井祐也是一名御凪学园的学生。由于本次将到来的神明将转入御凪学园，身为学生会副会长的祐也被强制参加了欢迎神明的活动。对周围的同伴，乃至整个御凪町的居民来说，神明的到来都是一件值得庆贺的事，在这一片喜庆的气氛中，不善言辞、平时总是摆着苦瓜脸的祐也却不以为然。孩童时代，他的亲妹妹なずな因为车祸而不幸下身瘫痪，他曾经也虔诚地向神明许愿和恳求过救救自己的







妹妹，但是神明却无能为力。事后虽然他也得知神通力是不允许被用于干涉生命的，但内心一直对神的存在心存芥蒂。然而，仿佛是命运在捉弄他一般，迎接活动中所有人意料之外的事情发生了：由于用灵力用尽突然从天而降的神明正好落到祐也身上，两人顺势亲吻在一起——波澜壮阔的故事就这样拉开了帷幕。

与大家的期望不同的是，本次到来的神明——稻乃神香奈惠并没有人们印象中神圣、高贵或是端庄的气质，而是一个冒失、蹩脚而且吊车尾的新任神明。刚刚取得神职资格的她不但灵力弱小，而且缺乏才能，做事不得要领，比较起来甚至没有她带来的两位狐妖眷属ごん和りん可靠。突然的一吻让她发觉祐也竟然奇迹般地和自己波长十分吻合，仅仅身体的接触就可以替她补充灵力。于是她便请求祐也协助她工作——用她的话说就是成为她的“活祭品”，但是反感神明的祐也一开始自然不愿答应这等对自己百害而无一利的事。

十几年来，青梅竹马佐仓水希和现任学生会长水流添虎太郎等朋友一直陪伴着祐也和他身残志坚的妹妹なずな，虽然不知不觉中形成了总是板着脸不外露表情这种容易引起他人误会的性格，但内心也的确懂得如何去体谅和关心他人。于是在短短的交往中，祐也渐渐明白了香奈惠尽管脑子不太好使，又笨手笨脚，但她想为他人服务，渴望替他人实现愿望的想法是真心的。

在几经波折之后，受香奈惠感染，且拥有傲娇体质的他，一脸不情愿地帮了香奈惠一把，并将她拉入了学生会。这位神明最初不知道要怎样才能实现人们的愿望，再加上她过于拘泥于奇迹的力量，所以一再弄巧成拙。了解到祐也等人没有依靠任何奇迹，而是通过日常中一点一滴努力的累积，为存在诸多不便的なずな实现了一个又一个愿望，香奈惠决心待在众人身边。她认为或许这样，总有一天她自己也能找到实现他人愿望的方法……



Protagonist

山上绚音之章
Yamagami Ayane's TURN

なすな过去的事故不但改变了兄妹俩的人生以及与他们亲密的人，在不为人知之处，还有一位受到影响的少女，那就是故事中另一位神明——山神山上绚音。当年事故发生之后，听闻神明的传说来到山中许愿的祐也，向着还未取得神明资格的绚音一面哭诉着自己的愿望，一面为自己的过失而自责。尽管绚音与香奈惠不同，在神族中也是精英中的精英，但做不到的事终究还是做不到。面对不知该如何赎罪的他，无力而幼小的神明没有给与他救赎，而是为他确定了使命，告诉他应该好好陪在妹妹身边，尽可能让妹妹幸福——愿望无法实现的话，就只能去做自己力所能及的事。对绚音来说，这段往事成为了她为自己感到无力的标志。此后的数年中，更多的人向她许愿，同时也留下了更多无奈的记忆，她渐渐封闭了自己，摆出冷漠的外表，不愿，或者说不再有勇气去接受他人许愿。于是，升上高中之后她便隐瞒了自己的身份。

然而就在御凪学园，这位在孤独中长大的神明，与当时那个少年的妹妹相遇了。始终悔恨于无力实现少年愿望的她，在有意无意之中对なずな格外地照顾。なずな对她表示感谢，渴望与她成为朋友，而祐也在得知她真实身份后，也不禁向她表达了自己多年以来藏在内心的歉意和谢意。毕竟，就是因为儿时的那场相遇，祐也才振作起来，明白自己该做些什么，也才有了现在的兄妹俩——而且，他还将这份心情，那份使命传达给了为自己的无力而痛苦的香奈惠。面对希望和她好好相处的兄妹俩，起初虽然态度非常坚决地表示拒绝，表示自己不需要朋友，可在对方“死缠烂打”和“多管闲事”之下，只得折服，表露出自己孤独的内心。

承认朋友这一关系之后，绚音便不再吝啬自己对なずな的关怀，两人很快就形影不离。而几经周折之后，祐也才明白，原来这位少女对自己怀有强烈的思慕。他接受了这位可爱后辈的感情，也真心希望能与她开开心心地在一起，但内心依然是将妹妹なずな放在首位，久而久之，也难怪绚音产生嫉妒之心。不过懂事的她很快明白自己想独占祐也的想法是错误的，自己也不应该去归咎于なずな的存在。而在这个时候，她还察觉到了，なずな内心隐藏着对哥哥超越兄妹之情的感



情……了解到第一亲友内心的愿望，身为神明的她又怎能说服自己不去帮助她实现呢？于是她在众人面前假装自己消除了自己的记忆，假装一切都没有发生过，希望一切重头来过。但最终祐也等人合力识破了这出闹剧，因为所谓神通力，是实现愿望的力量。没有任何人渴望的“奇迹”，是无论如何也不可能变为现实的。深深喜欢自己的学长和朋友的她，内心根本舍不得消除这段短暂而幸福的记忆。

可是，即便谎言被揭穿，なずな也真心希望她不要放弃自己的幸福，可绚音依然固执地对なずな兄妹表示拒绝。这时，香奈惠难得地有效地使出了神通力，让绚音看到了另一个可能性，一切重头开始，自己不去帮助なずな，不与她成为朋友的可能性：原本非常期待学校生活的なずな因为身体的不便，在学校中越发消沉，经历了各种难过的记忆，最终放弃上学，也失去了生活的动力……

看到这样完全不希望发生的结局，绚音嚎哭着向众人道歉，承认了自己的错误。而祐也给出了自己的结论，那是既不让なずな孤单，又能随时和绚音在一起的方法——只要绚音也成为家庭的一员就好了。于是他拿出临时买来的婚礼头纱带在绚音的头上，举行了象征性的仪式，此刻，少女的脸上也终于露出了久违的幸福的笑容……









佐仓水希之章

Sakura Mizuki's TURN

自祐也兄妹搬来御凪町开始，小学时以委员长身份开始照顾祐也的佐仓水希，至今已经与兄妹俩相处十年时间了。在周围的人眼中她与祐也已经是“常年携手的夫妇”，可是水希本人却不以为然。尽管她时不时会嫉妒其他女孩子与祐也亲近，也时不时会质问祐也对其他女孩子的感情，但她丝毫不认为她对祐也的感情是恋情。直到这一年夏天，学生会众人一齐到海边休假时，水希遭到妖怪袭击，祐也在众人地帮助下奋不顾身救下了她……她这才不得不对自己的感情恍然大悟。而正当她对自己的这份心情忐忑不安的时候，却不巧目睹了祐也为了给香奈惠补充灵力而与她接吻的一幕……

站在朋友的立场上，水希明白祐也这样的举动并非抱有非分之想，可是香奈惠却的确在这一吻中融入了自己的思念，于是，决定退出的她自动开始疏远两人。而这时正好临近镇上的烟花大会，为了当天有一个好天气，镇上的居民向香奈惠许愿。可是，改变天气并不是一件小事，她必须要在“活祭品”祐也地帮助下才可能实现，将水希对祐也的感情看在眼里的她，竟然为此傻乎乎地去向水希请求许可……明知身为神明的香奈惠不会拒绝他人的愿望，一股怒气到劲头上的水希，向她许了一个愿：希望自己能和祐也交往。不出水希所料，香奈惠没有拒绝她的愿望，开始不断做出各种策划，尽管屡战屡败也一直不气馁。*但是看着香奈惠这样压抑着她的感情，并满面笑容地反复鼓励着自己，*水希陷入了深深地自责和悔意之中。在烟花大会前的最后一次约会之后，水希再次想要退出，叮嘱祐也要在烟火大会上去帮香奈惠的忙。而祐也尽管迟钝，但事情发展成这样，他也明白自己正立于三角关系的一端，连妹妹なずな也希望他认真做出选择。

烟火大会当晚，祐也没有去找香奈惠，而是来到水希身边。好在这一晚万里无云，在五光十色的光辉下，两人结为了情侣。她们原以为幸福生活就会这么开始，可是短暂的バカップル生活之后，却接连发生怪异之事。水希突然开始无故躲避祐也，なずな因超自然的原因遭遇事故……这一切都是一个自称“水希”以儿时水希的姿态出现的妖怪引起的，甚至就连水希本人也被这个“水希”抓走了。这妖怪的真正身份，其实是被水希自己“忘却”的过去。幼年时，与水希亲近的人遭遇了各种不幸，母亲抛弃了父亲，友人因家庭不幸而被迫搬走，接下来祐也兄妹搬来，なずな在她与祐也外出的时候发生故事……

一系列经历让她认为自己的“喜欢”是一种招来不幸的感情。不知所措的她不断许愿，希望能忘记一切，自己不再喜欢上他人，以此来封印自己身体里的瘟神……正因如此，之后的时光中水希都不再记得自己对祐也的感情。十年后的现在，水希重新喜欢上祐也，过去埋下的定时炸弹，就这么突然爆发了——“水希”便是水希本人许下的愿望通过妖怪具现化的产物，它既是对祐也思念的结晶，也是水希自责和悔恨的凝结物。

通过触碰到“水希”的记忆，祐也了解到一切的来龙去脉，他可以肯定一点：不管水希还是“水希”都不是瘟神，“喜欢”也是绝对不应该忘记的感情，而是让他人感受到幸福的魔法。于是，他向“水希”表露了自己多年之前那份稚嫩的、甚至说不上恋爱的感情，深深感受到这种幸福的“水希”，被少女封印了十年之久的感情，终于得到了解放；而在祐也的怀中，水希醒来，也轻轻地说出了迟到了太久的那一个“喜欢”，就这样，属于两人的时间之轮盘才真正恢复了运转。













春日井なずな之章

Kasugai Nazuna's TURN

なずな一直在哥哥背后支持着他，就像哥哥从小就一直支撑着自己一样。なずな是因为哥哥才从事故的阴影中振作起来的，也是因为哥哥才能过着无忧无虑的生活，这对她来说是恩情。正是这样的哥哥，让她了解到世界上的喜欢，是有两种的，而她自己的喜欢，却是世间不被允许的那一种。深知这一点的なずな从未对任何人表露过自己的心愿，日常生活中以开朗活泼，甚至有些古怪的姿态，报答着哥哥以及关心自己的人们。

然而，在哥哥的友人——虎太郎向自己告白之后，她的内心发生了动摇。从来无暇考虑自己的恋爱也从未奢望自己愿望实现的她，不知不觉中对自己的幸福产生了向往。友人们都在忙着撮合香奈惠和祐也的时候，なずな无法再隐瞒自己的感情，向哥哥做出了表白。在なずな的要求下，祐也与她扮演了一天新婚夫妇，祐也也因此做出了选择。这个选择，意味着他们注定会经受难以想象的苦难……

尽管なずな表示只要自己能待在哥哥身边就好，但一经跨过兄妹的界限，内心一直以来都成功压抑起来的感情却再也掩饰不住。不断渴求着对方的两人，关系很快就被友人们发现。水希的激怒，虎太郎的无奈，绚音的不知所措……只有香奈惠一如既往地面对他们。不过，兄妹俩明白，同伴们都是因为关心自己才会产生这些反应，因为所有人都明白两人这一选择的艰辛，而这也更令兄妹俩感到沉重——社会和世间的压力就这样越发地鞭挞着两人的内心。

与此同时，仿佛是受到来自世界的惩罚一般，十年来虽然一直没有痊愈的征兆却好歹一直维持着健康的なずな的身体，突然开始恶化，甚至出现犹如黑色锁链一样的东西缠绕在她的身体上，使她连呼吸都极为艰难。

经过绚音和香奈惠等人地诊断，祐也得知那是一种恶性的诅咒。这诅咒从很多年前就已经潜伏在なずな身体里，如今已经深入骨髓，与她的灵魂同化，根本无法净化和根除。众人数天时间里轮流悉心照料她，症状依然反复发作，不过祐也隐隐约约察觉到了这诅咒的本来面目——那其实是なずな在年幼之时的心愿：只要自己的身体不好，哥哥就会一直关心自己陪着自己，那么只要自己一直不康复，哥哥就永远不会离开自己……明白一切都因自己而起的なずな向哥哥坦白，但同时对祐也来说，妹妹一直以来的病情也为他提供了与妹妹在一起照顾她的借口和理由。なずな为了不再拖累哥哥，决定离开家，寄住在香奈惠所在的神社，直到自己的诅咒消失的一天。



御凪学园的学园祭，这是一场学生会准备已久的庆典。就在不久之前，兄妹那短暂的幸福时光中，なずな曾向哥哥说过一个无法实现的愿望：她希望能与哥哥在后夜祭的篝火旁起舞。就在这一天，なずな准备从神社的楼梯上跌下去，结束自己的生命。可恰巧水希来到神社，出现在她的面前。なずな想将哥哥托付给水希，却不料因此激怒了她。

“扯什么蛋！你就是以这种程度的觉悟跟自己的哥哥睡了吗！？”“到头来なずな你一点也没有变，一直都只是在等待别人的救助！”“但是根本不会有人能救你们，你们所选择的就是这样的道路！！”……一句又一句刺中要害的话语，虽然无比严厉，但这些都是在对なずな做出鼓励。水希让一直弱小，并承认着弱小的なずな明白了，一旦选择了这条路，能够让哥哥幸福的就只有她自己了，所以她决不能放弃。

终于，后夜祭的篝火旁，なずな在水希地带领下见到了久别的哥哥，并从轮椅上站起来，迈着蹒跚而艰难的脚步，靠自己的双脚走到了哥哥跟前。于是，兄妹俩在同伴们的目光下，跳起了他们两人的舞……



终幕：稻乃神香奈惠之章

Epilogue & Inanokami Kanae's TURN

如果祐也在前几章里没有选择任何一位女孩子，剧本便会迎来最后的女主角香奈惠的TURN。只不过，刚开始这条线时，选择了香奈惠之后先会迎来一个唐突的结局：镜头一转到了半年后，香奈惠无缘无故地离开了，再无音讯，从此之后祐也再也没有见过她……在这一头雾水的 BADEND 后，标题画面会增加一个选项『お天気雨の章』(True Route)，选择进入之后我们很快就明白了这样设计的原因：

开始正式交往的祐也和香奈惠尽管已经成了同伴间公认的一对，可是两人却始终进展缓慢，在众人地催促和鼓励下才开始考虑主动与对方相处，并共度了缠绵之夜。一天夜晚，在海边时，香奈惠谈论起如果有了孩子怎么办。一时不知如何回答的祐也表露出了困惑，而香奈惠则表示，她会生下来祐也的孩子，而且连孩子的名字都想好了。

“穗乃香”——当这个名字刚刚从她的口中说出来，两人身边突然泛起一阵光芒和灵力的波动，一位穿着神族服装的小女孩出现在了他们身边，那竟然就是香奈惠未来的女儿穗乃香。她用尽了自己的灵力穿越时间，受到香奈惠的呼唤来到了这个时代。尽管这令人难以置信，但小女孩对香奈惠亲昵的态度，以及各种蛛丝马迹都证明了这都是事实。

众人在调侃“鸡窝也能飞出金金凤凰”的同时，也不得不考虑她不顾一切来到这个时代的原因……这时，穗乃香将祐也叫到无人的屋顶，操纵妖怪对他发起了袭击——原来，她从小就没有见过自己的爸爸，是妈妈一个人将她养大，而一个人负担母女生活的妈妈却因此积劳成病，久病成疾。在穗乃香生活的时代，不久之前香奈惠已经去世。直到最后一刻，穗乃香的爸爸都没有出现。而穗乃香来到这个时代，则是为了杀死自己的爸爸，以挽救妈妈于悲剧。

得知了自己将来的死，香奈惠故作镇定地注视着穗乃香，而对祐也来说，香奈惠母女的未来中没有自己的存在又是一个难解之谜。这时候，身为旁观者的虎太郎为他提示了一种可能性：或许是因为香奈惠怀上祐也的孩子，为了不给祐也添麻烦才独自默默离开，并一个人生下了孩子。那么为什么她会这么做？说到这个问题的时候，祐也回顾着与香奈惠交往的这段时间。尽管香奈惠一直献身似地为他服务，将他放在一切的首位，可是阴差阳错之中，他竟然还一直没有向对方说过哪怕是一句“喜欢你”。恍然大悟的祐也这才赶紧找到香奈惠，弥补了自己地过失。

接下来，香奈惠为了让一直敌视着祐也的穗乃香接受自己的爸爸，花费了不少心力。不过小孩子终究是单纯的，在三人一起生活了一段时间之后，穗乃香也渐渐敞开了自己的心扉。祐也也明白了，这小小的女孩子，其实一直渴望着爸爸的温暖。她从未憎恨自己的爸爸，她之所以想要杀掉祐也，只是因她认为只要没有自己，妈妈就不会受苦……面对这样一个乖巧的女儿，祐也暗下决心，一定要让她们母女过得幸福——可就在不久之后，两人得知了更为残酷的事实：一旦香奈惠获得了幸福，那么不幸的未来就会消失，而从来自那个未来的穗乃香也将随之消失。香奈惠因此陷入了绝望了，可穗乃香则鼓励祐也，一定不能让妈妈放弃幸福……

秋天的神社里，父女俩合力造出了一篇樱花烂漫的景象。在这香奈惠最喜欢的景色中，祐也将准备好的结婚戒指戴在香奈惠手上，两人在泪光中与自己的女儿做了告别，但是他们坚信，这绝对不是永别……









作品批评 Comment

或许应该说一如既往的，NYAON 本次的新作『晴れときどきお天気雨』是一款让人难以定论好坏的作品。曾经承诺的“将『もしも明日が晴れならば』(中译：假如明日天放晴)的感人肺腑与『さくらシュトラッセ』的妙趣横生结合在一起”在作品中的确有所体现，至少我们可以看到他确实在朝这个方向努力；同时，我们也能看到 NYAON 的特色，和他一直在坚持的东西，比如对女主角们不同寻常的塑造手法，以及通过不常规的展开来表现普通人物的思路……这些都是值得肯定的地方。是否认可这些要素很可能会成为对该作品评价的分歧点，喜欢的人会被感动得痛哭流涕，反感的人会毫不犹豫地将本作归为地雷。当然，这其实也是 NYAON 作品的通病之一，我们留到后面的环节再做具体分析。在这里，我们先谈谈本作比较特殊的部分——必须先挑明，我对本作是持批判态度的。

关键词是“喜闻乐见”

本作在人物和情节地安排上，普遍存在一种倾向：那就是 NYAON 故意安排了大众可能会喜欢的展开，作品中充斥了各种似曾相识的桥段。热门的实妹题材，连续的各种三角戏先不说，其他的比如绚音线中假装失忆，水希线中被遗忘的感情，なずな线里对自己的诅咒，就连香奈惠线中女儿穿越回来也并不是少见情节。NYAON 在设置这些情节的时候，用本作的世界观对这些展开进行了加工和包装，使它们看起来有 NYAON 自己的风格，这一点我认为值得肯定，也是部分 NYAON 铁杆对本作感到满意的地方，但这些小手脚无法改变他在堆砌“喜闻乐见”桥段的本质。另一方面，NYAON 为了将这些情节安排进去，甚至到了不择手段的地步，原本可以轻描淡写一笔带过的部分也一定要纠结出来看看，这种做法的确可以加重剧情的厚重感，但无节操的滥用则使得部分角色遭遇的痛苦和艰辛看上去是自作自受。说的好听点，这叫中二，说的难听点，这就叫狗血。

对我来说，NYAON 在本作中表现的这些问题已经是不可原谅的了，但是本作最大的败笔还并不在此。





败在剧本结构

虽然我可以用语言去美化这个故事，但在这里，我们在了解完故事之后，还有必要去看清作品无法忽视的硬伤。从剧本结构来说，本作与 NYAON 之前的作品那种平行分支式展开不同，是比较典型的“中途退场型”。游戏中设置的选项非常少，都是让玩家直接选择是否进入某位女主角的路线，如果选择不进，那么故事主线便继续推进，直到下一个选择的出现……这样按照绚音，水希，なずな的顺序，一直 PASS 到最后才迎来香奈惠路线。我们都知道，采用这种剧本结构的作品绝对不算少，随口也能举出『G 線上の魔王』和『Steins;Gate』等名作，这种结构本身不存在缺陷，但是不适用于 NYAON。至少，在本作他选择了相当糟糕的展开和衔接方式。

在这个作品中，主人公的沉默寡言和不善言辞被 NYAON 当成挡箭牌和万金油使用，这样的性格设定让主人公有了废柴，扭扭捏捏，拖延选择，把主场让给女主角发挥的正当理由。主人公也因此成为系列三角关系的元凶，而一再容忍或者说纵容他的宽容的女主角们则是一群“帮凶”。除去介绍故事背景和人物的开场部分和最终章，本作就是一个三角关系连环套，绚音 VS なずな，水希 VS 香奈惠，然后两组各自的胜者又上演了一场なずな VS 香奈惠，甚至在なずな线里我们还能看到なずな VS 水希……诚然，三角戏几乎是各类 GALGAME 不能缺少的成分，是增加作品冲击力、塑造个性人物的有力方法，而且三角关系也一直是 NYAON 作品里的名菜。但是本作里，NYAON 毫无疑问是玩过火了，三角关系成为故事的主体，作品其他内容，譬如开场提出的课题“如何实现他





人的愿望”，在故事的发展中也不了了之。

另一方面，NYAON 对女主角负面感情的描写是他博得大量好评的特色之一，可是这些描写同时也会招来大量玩家的反感和甚至厌恶。在往常的作品中，某条线遭遇到让人不爽的女主角，并不会直接干涉到其他路线的体验，但是本次不同。一场又一场强制的三角戏中，玩家对角色的不快感会逐渐累积起来，突破忍耐临界点的可能性自然也就比以往高得多。故事当最终章香奈惠线的确还算是一个编排得不错的故事，在不少玩家心目中也拥有至高的地位，但是制作者似乎没有想过，很多玩家在到达这条线之前，兴致就已经消磨殆尽了。





配角的得失

在配角的方面我还是很想说两句的，首先是『明天放晴』中珠美大姐的客串的确让老FANS非常舒心。尽管前文的剧透中一个字都没有提，但是她在故事中的露脸频率并不低。镇守御凪町神社的巫女，香奈惠的监护人兼上司……从角色的作用来说她是只算一个100%的龙套，对于一个来自前作的角色，这也恰如其分，而她偶尔说出让人联想起『明天放晴』的台词更要算是一种“为民服务”了。

其次，剧透中还有一个配角完全没有被提起，那就是水希的友人，以及暗恋学生会长虎太郎的“恋爱少女”梶原阳菜子，她作为主人公同伴中的一员，出镜率仅次于数位各位女主角，但是她的存在也一直被拒绝在故事主线之外。在这里先插入一点，关于日常对话：『明天放晴』中除了部分起润滑和调节气氛作用的插科打诨之外，几乎没有过分的搞笑成分；『さくらシュトラッセ』则将轻松搞笑放在首位，同时又不忘严肃话题。这个想法很好，作品却融合的不算优秀；而在『晴天雨』里面日常中也充满了各类搞笑要素，但是话题却异常地集中：主人公的钝感和无表情，妹妹的荤笑话，香奈惠的无能等等，两位NPC虎太郎与阳菜子的恋爱话题也是频频出现。可是一到故事核心部分——虎太郎对なずな告白的段子，编剧为了弱化矛盾竟让阳菜子回老家去了！直到故事结局，她都不知道发生过这样的事！玩家在不得不为这位NPC感到不公的同时，自然也就明白了一点，这位NPC仅仅是NYAON用来填充空洞日常的道具而已。









总结

『晴れときどきお天気雨』(下称『晴天雨』)——常常晴朗的天气雨，这样的标题被人指责为是一种欺诈。因为作品的大部分时间沉浸在阴郁和低沉的气氛之中，人物很少出现晴朗开阔的心境，于是对本作来说，将“常常”换成“偶尔”似乎更合适一些。坦白地说，在NYAON往常的作品中部分桥段原本就难免给人廉价八点档的感觉，只不过那些都还可以看做是一种“特色”，在大多数人可以接受的范围，但是『晴天雨』在突出他个人特色的同时，也将其作品这些缺点无限放大，其结果，便造就了这样一款超越了八点档的作品。我作为一个曾被他彻彻底底感动的玩家，在今年的这款作品中却感受到了莫名的愤怒，这种感受即便在更为荒诞的『樱花街』中都是没有过的。我想，这除了是我对作品期待太高之外，更多的是我从中看到了NYAON不但没有突破，反而完全吃老本的迹象。如果本作存在的各种粗糙问题不是ぱれっと社内部的决策问题，那么NAYON真的必须好好反思一下了。

虽然一路批评了这么多，销量名列GETCHU月间排行第二位毫无疑问证明了作品是取得了成功的。由于从『明天放晴』开始，NYAON的作品都出现了断货的情况，而且ぱれっと社至今也没有再对这些作品再版，于是就引发了如今少量铁杆FAN大量购入的情况，本次也不例外。一口气买了34份的主也很快出现在了网络上。FANS不是傻子，尽管本作存在各种不堪，但受到追捧还是有它的理由，这个理由前面我们也提到过——『晴れときどきお天気雨』的确是一款很有NYAON风格的作品。

那么，NYAON风格究竟是怎样的呢？接下来，让我们简单回顾一下他过去的作品，然后再做解读。





Sultan ~The Lovesong is Forever~

- 公司：light
- 原画：くすくす、なぐも
- 剧本：NYAON
- 音乐：かしわ丸
- 发售日期：2002 年 07 月 26 日

比较令人意外的是，至今为止给人留下专攻纯爱这一印象的 NYAON，其处女作『Sacrifice ~制服狩り~』是一款名副其实的拔作。由于是多位写手联合撰写的剧本，NAYON 在其中也并未留下值得一提的表现。不过发表这款游戏的品牌 Rateblack 是 light 社旗下的子品牌，NYAON 参与该作的制作，也自然为其在 light 的发展打下了基础。于是，一年之后 NYAON 第一部知名作品『Sultan ~ The Lovesong is Forever ~』应运而生。这也是 NYAON 与原画くすくす的第一次合作。

作品讲述的是遥远的过去，发生在一个沙漠小国里的故事。幼年时便失去双亲的主人公与弟弟一起，在青梅竹马少女的一家人照顾下长大，过着还算幸福的生活。然而突然一天，王国宰相突然出现在主人公面前，告知兄弟俩身上流淌着王室的血，将他们作为王位继承人带进了王宫。

官方公开的情报里表示本作是讲述平稳宫







廷生活的作品，实际上游戏前半也的确弥漫着轻松搞笑的气氛，但是到了故事中段玩家便发觉其实不是那么回事。首先，青梅竹马的セラクルカ在故事开始时候就已经与主人公レクス是对情侣了，她在后来会为追随レクス而进宫当女仆。但在宫中，レクス已经有了一位名正言顺的妻子シーリーン。虽然シーリーン是一个政治婚姻的牺牲品，而且体弱多病，但她对レクス尽心尽力，是一个称职的妻子。于是走这两人的路线必然会演变成阴郁的三角关系，自然也就谈不上轻松了。

另一方面，故事中段会发生宫廷政变事件，阴谋论浮出水面，话题突然沉重起来。四位女主角中有一位名叫フェレース的猫女与此关系最紧密，她的剧本也是本作中评价最高的部分。フェ



レース的真实身份是由逆臣养大的暗杀者，本来她的任务是要暗杀主人公兄弟俩，但却因为爱上レクス而无法下手。后来，她还坦白数年之前杀死兄弟俩父母的凶手就是她自己，为了赎罪而强迫レクス亲手杀了自己。多年之后，レクス成为一位受人爱戴的贤王，传言中镇坐在王位上的他的腿上，时刻都有一只猫相伴……

游戏的标题“Sultan”在阿拉伯语中是君主的意思，即我们常听到的“苏丹”一词。本作自然也对君主的责任有所描写，但是只能算是触及了皮毛。总的来说主人公レクス面对政治上的困难表现出的是懦弱和逃避，四位女主角中有两位女主角的结局是私奔，逃离了自己国家，也放弃了自己的义务，另一个则是被分配到边疆与妹子一起过上幸福生活。只有上面提到的フェレース路线中他最终登上了王位，可也并没有写到他从政方面的内容。

最后值得一提的是，作品还很有心地准备了一个后宫路线和一个弟弟路线，可以说是满足了各种需求。总的来说，本作中不管是剧本的 NYAON 还是原画的くすくす都还没有形成自己的风格，不过作为一款单独的游戏，本作精心的制作还是博得了的好评。

Dear My Friend

...more than friend and under sweethearts

- 公司：light
- 原画：くすくす
- 剧本：NYAON、正田崇
- 音乐：樋口秀樹、梶原正裕
- 发售日期：2004 年 07 月 09 日

2004 年发售的『Dear My Friend』是真正意义上 NAYON 的成名作。有趣的是，这款以“我亲爱的朋友”为名的游戏，在一开场就引用了爱尔兰诗人奥斯卡・王尔德的名句“男女之间不可能存在友谊，有的只是爱恨情仇”来否定了“朋友”的意义，不过再结合游戏 CD 版的副标题『more than friend and under sweethearts』（朋友以上恋人以下），我们便不难理解这是一款讲述主人公们友情与爱情关系的故事。这款作品的剧本少部分由 light 社另一位写手正田崇担当，不过我们把它看做 NAYON 的作品也是完全没有问题的。

故事以男主角森川恭一的父母突然从一座即将拆毁的孤儿院领养了一位与自己同龄的少女久城麻衣为开端。关于麻衣的剧情，我曾在以前文章中提到过，两人走到一起后偶然察觉自己可能和对方是亲兄妹，而在忐忑不安的最后 NYAON 才揭晓的真相：两人没有血缘，于是皆大欢喜。这是一个在近亲题材受到禁锢的年代下的特殊产物，虽然官方在宣传本作的时候将麻衣作为第一女主角进行宣传，但在这个故事并非主菜。恭一原本与数位友人过着平凡的生活，麻衣作为一个从相遇开始就对恭一充满好感的少女，成为恭一与周围女孩子关系变化的催化剂。

如果要找一个词形容本作的总体印象，那就是“平凡”，一个发生在冬天的平凡的恋爱故事。从朋友发展到恋爱关系的是本作的一个主题，故事中有一个相当显著的现象，当少年少女在自己的感情面前止步不前的时候，“朋友”二字成为他们的挡箭牌，如何突破这道障壁便是他们获得幸福的关键。在麻衣之外的四个剧本中，我在这里推荐其中两个。







身为恭一邻家姐姐的永村冴香，与恭一存在着一种特殊的感情，那是不用言表即可相互领会的默契，这种关系在旁人看来十分舒服。她相比其他角色成熟，目光更为长远，在考虑自己的感情和未来的时候也没有其他角色那般孩子气，自然成为女主角中形象上拔高的一位。

本作中最为特殊的角色——巫女栗原月夜也是最让人感到意外的角色。除了从友情到爱情的转换，月夜线里的幻想要素为故事增添的不同味道：她从小拥有治愈其他人的力量，这份力量本质是将自己的生命分给其他人。故事的最后，她为了救助眼前遭遇事故的小男孩耗尽了生命，但是曾经被她拯救的无数人和动物纷纷献出他们自己生命的一小部分，一颗颗小小的光斑最终汇集成巨大的奇迹，月夜也在光芒中睁开了眼睛……这条路线不论是人物塑造，情节设置，以及故事感染力方面都堪称经典，即便拿到今天也相当值得推崇，剧本对月夜表里不一和内心阴暗面的刻画，也成为今后 NYAON 作品的特色之一。

获得好评之后，『Dear My Friend』也受到 light 社的格外重视，不但是 NYAON 至今为止唯一一部推出过 PS2 全年龄版的作品，还经历了多次重新包装，反复再版。









もしも明日が晴れならば
If it is clear weather tomorrow

- 公司：ぱれっと
- 原画：くすくす 剧本：NYAON
- 音乐：樋口秀樹、BURTON
- 发售日期：2006年2月24日

在『Dear My Friend』发售后半年时间不到，NYAON参与的又一个拔作『汚れた音色 ～手折られた姉妹～』出现了。该作中他同样只是打了一个下手，在这里也不多提，不过其开发商Palette Dark Side正是日后所属的ぱれっと的子品牌，换句话说，这款拔作的就是NYAON跳槽ぱれっと干的第一份工作。接下来，2006年的『もしも明日が晴れならば』——俗称"明天放晴"或是"女鬼"的这部作品，毫无疑问是至今为止NYAON最为成功也是知名度最高的一部。在06年GETCHU举行的年度评选中，本作剧本、音乐以及女主角（野乃崎明穂）三个项目都获得了首位，这无疑是相当出色的战果。

相思相爱的少年少女好不容易抛开顾忌走到一起，可少女却很快毫无征兆地离开了人世，当少年以及少女的妹妹还未从失去恋人和亲人的悲痛中振作起来，少女却以幽灵的姿态出现在了他们眼前……有着这样背景的本作，难以避免地被划入为泣きゲー的范畴。其在制作方面汲取了当时不少名作的经验，剧本采用的是连续剧般的章节式。一至五章是共通路线，六章便是个别路线。

作品的四个女主角都格外个性分明。以破邪除灵为职责，最初站在主人公一树的对立面却渐渐被明穗等人感化的孤单巫女湊川珠美；始终暗恋着一树，因为一丝嫉妒之心而夺走一树最爱之人生命的鬼姬千早；一直在嫉妒和亲情的漩涡中无法自拔，感情渐渐走向极端的妹妹小翼；以及与一树像一个共同体一样长大，即便死去也不愿离开一树的明穗……她们各自都表现出了不同魅力，仅从角色属性上来说，本作可算是万人向的作品。整个故事也中包含了很多东西，亲情，爱情，友情，人与幽灵的羁绊……话题非常丰富，因此本作也被玩家认为是当时同类作品的汇总，但是在表现和刻画这些东西的时候，作品显得十分与众不同。

对妹妹小翼的几近崩溃的内心描写就是引起话题的一点：如愿以偿地被哥哥抱在怀中的她，在背德感和喜悦以及悲哀的包围下说出"终于赢过姐姐了"的一幕，成为无数玩家心中的经典。不过，对笔者来说，作品对第一女主角明穗破格的刻画更加印象深刻：

她是一个完美的恋人，但这只靠明穗自己的剧本是无法说明的。当体验过所有的路线之后，明穗完美的形象才会展现在我们眼前。每条路线中明穗都有不少戏份，在部分场合甚至有喧宾夺主的嫌疑……小翼线最后时刻明穗重新出现将故事推向高潮，使小翼的心灵得到救赎；千早路线，死亡边缘的一树和明穗互相用过去式的告白甚至使人有想让一树随明穗而去的冲动；珠美路线，因嫉妒成为怨灵的她为了一树的幸福主动向珠美寻求结末。这些一块一块的碎片最终拼成的便是明穗爱的形状。这种爱，美到不允许让人存在任何质疑。


もしも明日が晴れならば







さくらシュトラッセ
Eine Liebesgeschichte in Sakura Strasse

- 公司：ぱれっと
- 原画：くすくす
- 剧本：NYAON
- 音乐：BURTON、樋口秀樹（Tynwald music）
- 发售日期：2008 年 1 月 25 日

凭借前作『明天放晴』，NYAON 成功跻身 GALGAME 中坚脚本家的行列，于是他的次回作自然也备受关注。由于前作将沉重话题和煽情发挥到极致，认为无法再有超越的 NYAON 在「さくらシュトラッセ』尝试了不同的路线：由前作原班人马打造了一款轻松有趣的萌系作品。当然，这也并非是普普通通的废萌作品，还是得到很多玩家的认可，而且在本篇发售 7 个月之后ぱれっと就快马加鞭的推出了 Fandisc 性质的作品『さくらんぼシュトラッセ』，这也是作品高人气的证明。

标题“さくらシュトラッセ（Sakura Strasse）”是故事的舞台，某个临海城镇上的一条欧洲风貌的商店街，直译过来，我们可以称呼它为“樱花街”。前不久的某篇文章我也提过本作的开场，在这里也就不再赘述。一言蔽之，这是一个加入了幻想要素的饮食店题材作品，一个令人啼笑皆非的 BOY MEETS GIRL 式的故事。主人公美春原本生活过着普通生活，与玛丽的邂逅为他的生活增添了魔法这一元素，周围的环境便也随之发生了巨大的改变。

本作与 NYAON 之前作品最大的区别在于，不管是否与魔法有关，情节的设置大多没有经过合理性的考虑，显得格外轻率。比如欲求不满的姐姐优佳数年前就曾帮主人公撸管；人气第一的猫女ルゥリィ对主人公感情的开端是她在发情期无法自制（而且身为主人的玛丽居然对此行为表示默许）；第一女主玛丽线后期的故事变得沉重起来，其实是因为玛丽不知道魔女破处之后会有短暂的时间无法使用魔法……这些看似扯淡的情节让很多玩家望而却步，但是他笔下的人物对待感情依然非常真挚，也会引发严肃的思考和纠结，这便是与大路货的废萌作品划清界限的地方。

在这里就说说争议最大的青梅竹马的かりん线：从小内心停止成长的かりん起初并不知道什么是恋爱感情，但她希望能更多与美春在一起。一瓶魔法的媚药令美春爆发了对かりん的冲动，面对与以往完全不同的美春，单纯的かりん感到了恐惧。于是かりん为了美春而忍耐着，美春也在为了不伤害かりん而压抑着——在相互的思量中，两人的恋情产生了真正的萌芽。后来为了解除媚药的诅咒，美春这一段记忆被消除了，可是他与かりん很自然而然地再次走到一起……



故事以春药为契机的开端经不起推敲，但是这个事故，我们却不得不说精彩。这里让人觉得很不容易的一点是，NYAON 并没有让かりん成为平凡的成长剧的主角，没有设计“美春失忆之后，かりん奋发努力地博取美春好感并最终成功取回幸福”这样的惯用桥段。在他的笔下，かりん一直没有成长，从最初到结尾始终都是一个让人残念的“笨蛋角色”，并不懂得如何去努力。可是正因如此，再次相恋才证明了她们的感情并非因那一瓶春药而起，而是一种理所当然。



解读NYAON的10个关键词



介绍完最新作，也回顾了以往的作品，我们现在可以来对NYAON进行解析了。

主人公 Protagonist

男主角在GALGAME中作为玩家的化身或视角的代言者，是不可或缺的存在。由于玩家与其打交道的时间绝对会大于面对各种攻略对象时间，作品能否带给玩家舒适的感受很大程度上的依靠男主角的表现。而另一方面，判断一个作品是否优秀，男主角是否有个性、是否塑造有方就是一颗重要的砝码。

对于写作有一定章法的NYAON也明白男主角的重要性，于是我们可以看到他作品中的男主都实际有个性的人。『Dear My Friend』(下称DMF)中的主角恭一是一个急性子而孩子气的少年，作品中我可以常常看到他对周围的人发火和赌气；『樱花街』中为了表现主人公美春在行业操守或者说梦想方面的追求，NYAON为他设计了某些特定的矜持和顽固，但这些方面看起来都很孩子气；『明天放晴』和『晴天雨』的主角则都属于不善言表的木瓜……然而，由于个性太过强烈，这些主角们也没少引起玩家的反感。



另一方面，NYAON写的故事一直有一个通病，他习惯让主角们在几乎所有场面都将选择权和表现的机会留给女主角，于是这些主角们往往都会背上废柴之名。前文中也提到『晴天雨』的祐也便是典型的代表。

三角关系 Triangle

凡是写到恋爱剧，NYAON就几乎离不开三角关系。除开各路线故事相对独立的『樱花街』之外，每一部作品的三角关系都是重头戏。一开始就有恋人存在的『sultan』和『明天放晴』中，三角关系是一道不可能躲过的槛，现在甚至出现了『晴天雨』这样靠三角关系撑起来的故事。三角戏成分越重，八点档的味道也越浓。

负面感情 Negative feelings

对人物负面感情的刻画是 NYAON 最拿手的绝活，他采用的手法与常见的病娇或是腹黑不同，也不像丸户那样通过部分负面感情去表现角色充满人情味的一面……NYAON 在描写负面感情的时候，这些都是实打实的丑陋而污秽的感情，没有任何回旋的余地。虽然可能会让人觉得情有可原，可从感情上却难以引人同情。这样的做法极易令观赏者生厌，但同时使作品别具一番风味。

比如『DMF』的中表现最出色的月夜线有这么一个段子：由于月夜的超能力而常常欺负月夜的人中，有一个少女暗恋着主人公恭一，月夜为了报复她而当着毫不知情的恭一践踏了她的感情。『明天放晴』就更不用说，嫉妒这种感情就是一切的开端，也是推动故事发展的重要因素。千早因为嫉妒无心诅杀了明穗，小翼对明穗的嫉妒令人生畏，就连明穗也会因为嫉妒而成为恶灵……『樱花街』中的玛丽明知自己有一个未婚夫还向男主角美春表白，自己明明无力摆脱命运，却希望能永远抓住美春的心，这些都是来自爱情的自私。

轻率 Lightly

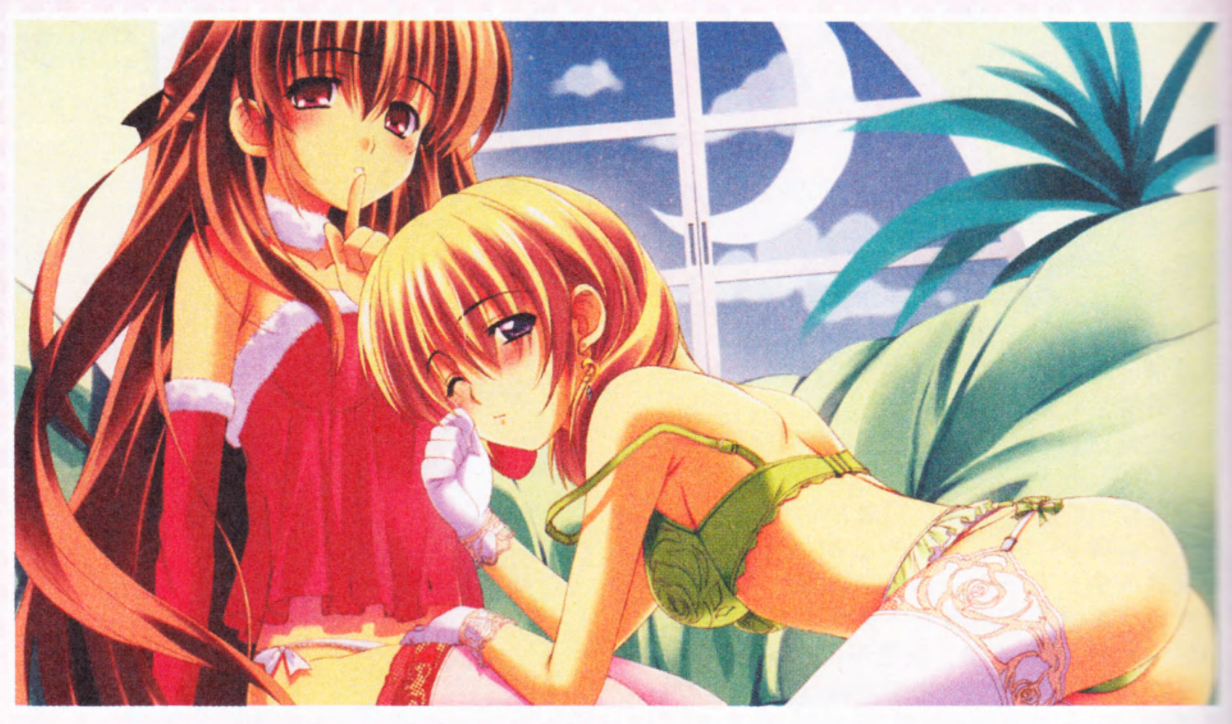
前文提过在强调轻松气氛的『樱花街』中 NYAON 在情节设置上显得很轻率。其实其他作品中也都存在这种轻率和不严谨，在『明天放晴』这样一部话题沉重的作品中也不例外。因为千早的一点嫉妒就这么离开人世，明穗到底冤不冤，死得值不值？然后得知真相之后，明穗本人竟然三言两语就原谅了千早，是问生死问题是否可以这样轻易了结？故事前几章把主人公一树对明穗的感情描写得非常完美，可是到了其他角色路线的后期剧情后期，一树总会在拿一个女孩子和明穗比较，然后大声坦白“比起明穗，更喜欢XXX”的结论——这真的有必要？

坦白的说，这种轻率很容易被看做是情节处理不当，但是纵观 NYAON 的作品，这种与套路化的深沉形成强烈对比的处理方式反倒充满独特的新意。



幻想要素 Fantasy

NYAON 至今的全部作品，每一作都或多或少地涉及到了幻想要素。NYAON 常常以幻想要素为前提，在故事中展开现实中不能发生的情节，以此描写和刻画有别于现实的人物和故事。很多场合需要观赏者提前接受他定下的规则——哪怕是很不讲理的规则，才能够融入故事中。『明天放晴』中明穗的死是这样，『樱花街』中玛丽和かりん的故事也是这样，再到今天的『晴天雨』水希和なずな线中半路杀出来的诅咒也都是这样……



非现实性 Fabulosity

非现实性，在这里也可以说是“GALGAME 特性”，NYAON 笔下的作品不会出现过于残酷的现实，讨论问题和表现主题也不会过于在意现实性，而是保持了 GALGAME 的特有的“甘さ”——用我们的话说，即是天真纯粹和浅尝辄止。

这方面的例子也是举不胜举。首先，NYAON 两次涉及到的实妹问题即是典型，『DMF』没有直面矛盾，而是让它自己消失。『晴天雨』则又用新的矛盾置换了旧的矛盾，虽然各有巧妙之处，但严格的说都不算高深的手法。『明天放晴』的明穗结局中，受到命运的红线所牵引，经过多年等待，一树与转世之后的明穗相遇……尽管大团圆的结局并不是不好，但这样童话一般的情节总会让人少了一点真实感，也无法令人产生更多的思考和感悟。相比之下，普通结局中两人在月下起舞、告别，一树将幸福的回忆永存心中，坚强地继续自己的人生……在悲情中渗透着现实意义更加让人记忆深刻。再说到『樱花街』，尽管我曾在餐饮店题材的专题中提到过这部作品，但是从现实问题来说，故事中仅仅由 3 到 4 个人想要经营起主人公家这种规模的餐厅，几乎是不可能的。NYAON 忽视了这一基础问题，却又在故事中探讨了对料理和经营餐厅的追求，使得作品“现实”的境界线变得更加模糊——在『sultan』



中对王位继承者的职责的描写也属于同样情况。最后，『晴天雨』的绚音线，为了能兼顾心上人和妹妹，NYAON 给出解决方法是，只要结婚就好了。我们其实都知道婚姻并不能让一切矛盾都迎刃而解，但是在这里我们不用管这些，可以说实在是没有比这更典型的 GALGAME 式结局了。

伪娘 Girlish boy



伪娘角色算的上是 NYAON 作品中一个不大不小的传统了。『sultan』中就为弟弟罗塔准备了一个单独的结局，尽管故事中讲述的是兄弟俩的亲情，没有不良成分，可结局时罗塔竟然在信中写道要将来要当哥哥的新娘 -_-。『DMF』里主人公恭一从幼儿园就认识的好友杉野司也是一个有伪娘潜质的可爱系基友，你不幸走进 BADEND 就在情人节会收到他送的巧克力。然后『樱花街』中玛丽的未婚夫库里斯（クリス），『晴天雨』中香奈恵带来的眷属之一ごん。“她们”的性别问题在故事日常里也常常被调侃的话题。







くすくす Kusukusu

要解说 NYAON 和他的作品，くすくす便是绝对不能跳过的人物。

くすくす在成为原画家之前，最初从事的是动画制作的工作，他与 NYAON 同一时间加入 light，并同样在旗下品牌 Rateblack 制作了一款名叫『Choir ～クァイア～』的拔作，是为他的 GALGAME 出道作。从『sultan』开始合作到现在的他们，如今已经被视为一对黄金组合。有 NYAON 的地方就有くすくす——这已形成了一种共识，而从他跟着 NYAON 跳槽到ぱれっと也可知两人基情并不一般。

如果各位看过本刊上期国玉大大介绍木桶大哥的文章大概会对“いたる絵”有点印象，而『sultan』中くすくす绘制的 CG 和立绘中人物那小长宽比例的包子脸都颇有“いたる絵”的味道，直到『DMF』之后，他才渐渐确立了现在的画风。进过近年来颇受关注的几部作品的磨练，那柔和的笔触与丰满的线条已经使深受玩家们的喜爱。

不过值得注意的是他除了参与公司游戏的制作外，也会额外接单，至今也绘制不少的作品。他曾担任 GALGAME 情报志『パソコンパラダイス』的封面绘师，在『コンプティーク开过』画师专栏，也在不少其他公司作品的周边中作为嘉宾绘师出现。

音画不同步 Picture synchronization

从『sultan』开始，NYAON 作品的音乐就一直圈内著名作曲家　口秀　或 BURTON 来担任创作。平心而论，　口和 BURTON 都拥有出色的作曲能力。众所周知，GALGAME 音乐大多是用灌录方法编制的电子乐，而　口和 BURTON 的乐曲大多是通过钢琴，吉他等传统乐器和民族乐器的生演奏来制作，可谓在众多 GALGAME 音乐团体中拥有独自的特色。但是他强烈的风格往往与在游戏日常部分极不搭调。

『DMF』中让人很无奈的是 light 在将一首表现滑稽气氛的旋律单调的曲子当做游戏中最常用的曲目，这让很多玩家对该作音乐印象变得相当糟糕。『明天放晴』中出现了不少荡气回肠的好曲子，但是音乐总评再次被日常场景的选曲问题拉跨：可以想象一下略带伤感的日常采用或优雅华贵或慷慨激昂的古典风 BGM 会是怎样的感觉。

『樱花街』游戏营造了一个西式环境，古典风的 BGM 与日常倒是没有违和了，在『晴天雨』作曲全权交给 BURTON，日常 BGM 的毛肚你也并不明显，可这两作在其他场景的选曲又出了问题。游戏关键的煽情或沉重的片段配上一首轻快的 BGM，能让人作何感想呢……

或许，音画不同步便是 NYAON 作品的宿命吧（笑



插入歌 Interlude

与 BGM 存在问题不同，NYAON 作品的插入歌几乎得到一致好评。这些作品绝大部分歌曲都是由樋口秀樹负责作曲和编曲，由歌手 WHIHE-LIPS 演唱。悠扬婉转的乐曲配合清澈透明的嗓音的完美结合可以说是歌曲品质的保障。而除开歌曲本身的质量，作品中插入歌出现的时机也被评为绝妙，有这些优秀插曲的陪伴，作品们才真正将煽情达到了极致，使剧本的感染力得到升华。

『DMF』中月夜线专用插入曲『たまあひのうた』;『明天放晴』的『凪』、『雛鳥』;『樱花街』的『四葉のクローバー』;『晴天雨』中的『スミレ スマイル - smile smile-』……这些与故事紧密结合在一起的插曲无数次点燃了玩家泪腺，被评为可以列入 GALGAME 史册的名曲。









从 NYAON 那快被黑历史化出道作面世至今，他已经在 GALGAME 业界打滚了整整十年时间。相信通过这篇拙文，各位看客能够对 NYAON 和他作品有了一定了解。这十年里，他有成长也有改变，有失误也有成功，但最吸引 FANS 眼光的，还是他对纯爱路线的坚持（至少他自己企划的作品是），以及用烂俗的套路写出自己风格和新意的实力。尽管他的个人风格一致备受争议，但他所坚持的特色也不乏成为各色 GALGAME 中一道独特而亮丽的风景。▲





无念中二幻想谭

从Dies irae ~Acta est Fabula~到神咒神威神乐

■文/真月见青言 ■责编/秋叶JEDI ■美编/晗酱

或曰创造，或曰执念，或曰妄想，或曰幻想，当依据崭新法则的新世界被构建，那做出此番设定之人便成为了该世界之神明。

对于作者们而言，在他们所描绘的世界里，毫无疑问遵从于这般法则，只要填补完逻辑条件，如此操作与玩弄角色和世界的感受，即使对毫无创作经验的人们而言也并不是什么难以想象的事情。正田崇将这样的道理拐了个弯，由此构建出一个足够庞大、崭新同时又带有似是而非即视感的世界观，这即是他自『Paradise Lost』就开始堆积，于『神咒神威神乐』终告完成的正田崇式中二大一统“神”系列。

实际要说今年9月light社的新作『神咒神威神乐』在某种意义上真是足够坑爹，打着新作旗号出现的它毫无疑问更像是『Dies irae』的后传。之前信誓旦旦在推特上声称没玩过『dies irae』也能好好享受『神咒神威神乐』（以下简称KKK）的正田崇显然就是在不负责任地睁眼说瞎话。虽说不管你有怎样跳跃的想象力，要将典雅和风的『神咒神威神乐』和军服都市『Dies irae』联系起来也是很难的，但正田崇硬是让G ユウスケ给dies众们换了身更时髦的新造型就把这俩糅一起了，当然，这还是要归功于他搞出来的高自由度世界观。正田崇是如此之人，喜爱设定、喜爱考据、喜爱回味、喜爱打斗、喜爱燃系的人看见他会恨不得抱住他啃两口，而他那一句话得用十五句句子绕着来才能表达完意思的习惯又让另一群人看见他装逼又“鬱陶しい”（苦闷的意思，这个词无论是DI中还是KKK中出现的频率都相当惊人，司狼更是把它当口头禅，所以其实正田崇你根本是明知故犯）的文风就想砸机器。8G大小的『神咒神威神乐』无论从任何角度而言在9月的作品里的“重量”与存在感都是惊人的，其内容对非fans不友好的侧面其实是另一种促销行为——想读懂『神威神咒神乐』吗？去玩『Dies irae』吧！先不说『dies irae』的销量是否有连动增长，起码在广大的0元玩家中，KKK的存在的确是动员了那么一部分人去接触『Dies irae』。『Dies irae』的悲剧就像是一个狼来了的故事，狼真的来了的时候，已经没有那么多的人再去关心它了。一部KKK能让『Dies irae』重回人们的视线，无论这是无心插柳还是有意为之，正田崇这次的曲线救国做的还是相当漂亮。

如果你对正田崇所创造的绚烂世界抱有兴趣，却又犹豫是否值得为之付出大量的时间与精力体验，那么可以将本文视为一篇“使用说明”，更深一层的考据与理论辩证，将是留给入门后的你的乐趣。

Dies irae 篇

Dies irae ~Acta est Fabula

厂商	light
発売日	2009-12-25
类型	学园伝奇战斗 ADV
原画	G ユウスケ
剧本	正田崇

『Dies irae ~ Acta est Fabula ~』是一部对玩家要求很高的游戏，一旦跨越了这个要求，它对于你而言就会是少有的值得让人狂热的佳作。所谓的要求不是说你为了读懂它的那堆捏它需要多么学富五车知识渊博，也不是说你为了理解它在说什么必须有多高的悟性，玩家需要具备的素质很简单也很困难，那就是“忍耐力”。最需要忍耐的地方不是里面除了笨蛋役以外、男男女女只要是个角色出来就得说话拖长音调拗造型装十三、言行举止就差在身上用楷体写“时髦”二字；不是那每条线有十三章、每两章加起来的长度跟普通 gal 角色专线长度差不多的庞大又晦涩的文本量，而且不把所有线跑完你根本不知道这游戏到底想说什么；不是在那些看起来很厉害的对话结束后你回顾谈话内容发现一个重点也没有；不是里面各种国际化语言让人感叹这年头不会德文和拉丁文都不好意思跟人打招呼；也不是里面平均每个人都有三四种名字和称呼方式、而且这些名字大部分都是看起来差不多的一长串片假名；更不是字里行间浓稠得快要把你溶掉的中二之气……『Dies irae ~ Acta est Fabula ~』最需要忍耐的部分，可以单独写成一个小故事，名为“玩家震怒之日”。



玩家震怒之日

『Dies irae』比较常用的译名为“震怒之日”或“神怒之日”（以下简称 DI）。Dies irae 这个词出处很多，较出名的是意大利天主教会修士 Tommaso da Celano 于十三世纪创作的拉丁圣歌之名，该作品描述了审判日的情景，之后也有许多类似题材的作品冠以此名。

本作第一次登场时的标题全名叫『Dies irae -Also sprach Zarathustra-』，其副标题为尼采的著作『查拉图斯特拉如是说』。发售之前本作就凭其和宗教、历史、神话及战争相关的传奇战斗题材以及看起来超带感的 CG 备受瞩目，并被期待为可以与『Fate/stay night』媲美的作品。然而，在万众期待下，『Dies irae』却不断跳票，发售日从 2006 年冬天一直跳到了 2007 年冬天，千呼万唤始出来的结果却是群众们怒得快自燃到焦——

从之前官网刊登的展示 CG 中，可攻略的角色应该有香纯、玛丽和莹三人，结果其中发售前就很高呼声的黑长直美少女莹的线路在发售版中根本不存在，包括之前官网上展示的与她相关的部分 CG 在游戏中也没有出现，感觉上当了的玩家上官网查询时又发现之前 CG 已在发售当天被删除。另一方面，宣传期间声称只有正田崇一人负责的剧本，实际后期参与的写手多达六人，这导致了整个故事的后期内容混乱不堪，不知所云——这一切都指向了一个问题：『Dies irae -Also sprach Zarathustra-』根本是一个半成品。

后来甚至连官方自己也承认了这一点，根据当时 2ch 的情报，light 方面给出的说法是一切原因来源于正田崇的拖稿，由于他写得实在太慢不得已公司才找了其它人来助笔，莹线本来的确存在，但是在制作中间为赶进度被砍了。至于另一个人气角色玲爱的线路从一开始就不存在，官方表示他们在发售前已经很努力地强调游戏的主要角色是香纯和玛丽，只是很多店家觉得光贴香纯和玛丽实在没吸引力，坚持要把莹和玲爱一起当成女主角宣传，才造成了这样的误会。不用说，这样的说法非但没能平息玩家的怒气，反而更有火上浇油之势，于是“神怒之日”变成“玩家震怒之日”，一时之间激起千层浪，本作的名声就这么臭了。

事情到这里还没完，时隔两年后的 09 年 7 月，light 又发售了线路由正田崇全部重写过的『Dies irae Also sprach Zarathustra -die Wiederkunft-』作为弥补，可是，呵呵，依然还是只有最初的那两条线。

接着，同年的圣诞节，群众们等得眼珠子都快弹出来的四线集合“完全版”『Dies irae ~ Acta est Fabula ~』终于来了，虽然群众们明白了果然期待挤拖稿崇能挤出ルサルカ的线路是奢望，但剩余四线的改头换面还是让大家非常满足，甚至有不少人表示可以为此原谅 07 年那部臭作的存在。不过 light 又搞了点事情出来，完全版安装后，第一次启动前必须进行在线验证，而且认证次数超过 8 次即要收费，于是又讨骂了。当然，这个狼来了的故事的结尾虽不算凄凉，但也多少有些不了了之的意味。『Dies irae』因为这些风波没能收获到应有的轰动，只是成为了这么一个让少数人捧在头顶多数人不甚关心的尴尬存在。

当然，如果你喜爱热血打斗，如果你对考据有热情，如果你憧憬华丽的特效和不输绚烂画面的音乐，如果你能忍耐住本章开始时所叙述的这一切，那么恭喜你，『Dies irae ~ Acta est Fabula ~』一定会是一部让你爱到死去活来的好作品，会是一部对你而言难以割舍的神作。大部分作品都对“是否能对上电波”这一点有或多或少的要求，如果说一般作品对此的要求是 10 ~ 20 的话，『Dies irae』的要求起码达到 70 以上。



Dies irae~Acta est Fabula~オリジナルサウンドトラック『Neuen Welt Symphonie』



关于剧情

正田崇为『Dies irae』设定了一套非常庞大的理论体系，这个体系和其前作『Paradise Lost』略有联系，在『神咒神威神乐』中被补完修改。光就『Dies irae』而言，这套理论体系的核心，用正田崇自己的玩笑话来说，就是这个世界里越中二的人越强。由于篇幅有限，本文无法介绍到『Dies irae』那庞大又繁琐的设定的方方面面，仅做简略描述做一个抛砖引玉。

『Dies irae』整个故事的开头算是传奇战斗类 ero game 的王道展开方式：忽然在诹访原市发生的连续猎奇砍头事件打破了刚刚与好友司狼决裂的主人公藤井莲的日常。莲每晚都会做和断头台以及某个唱着渴望鲜血歌谣的奇妙少女有关的梦，还被一群陌生的身着纳粹军服的人称呼为 Zarathustra 并追杀，长此以往，他渐渐开始怀疑自己就是连环杀人案的凶手……

莲的生活开始变得越来越混乱，他得知追杀自己的这群人被称为圣枪十三骑士团，是自二战存活至今的纳粹残党，但却都有着年轻人的外貌，其中名为樱井萤和 Rusalka 的两位女性团员甚至转学到了自己班中。由于一方面担心自己一睡着就会再次发生斩首事件，另一方面白天还要监视学校里的这两名可疑份子，莲整整一周没有合眼睡觉。终于在某天和香纯一起外出的途中，莲的体力到达界限昏了过去，在他醒来后，竟发现原来斩首事件的真凶是自己的青梅竹马香纯。

香纯自小与莲及司狼一起长大，但却总有着自己处于蚊帐外的感觉，不管出什么事情司狼和莲都会将她排除在外，所以极度想要帮上什么忙的她便被圣枪十三骑士团的 Mercurius 所利用，构成了计划的一部分：香纯与莲分别为杀手役和噬魂役，香纯杀死的人的灵魂由莲吸食，合在一起即为双蛇之杖，悔恨不已的莲找到香纯助其恢复理智，并从香纯那里过渡到了某种力量，就此得到名为罪姬・正义之柱的

游佐司狼

遊佐司狼 CV：ルネッサンス山田
Shirou Yusa
身高：177cm 體重：65 kg

莲的青梅竹马兼恶友，其实际为莲的自灭因子，会替莲做他潜意识里想做却因为种种原因没能去做的事。另一方面，Reinhard 又为 Mercurius 的自灭因子。司狼几乎算是作中的最强“一般人”，颇具主角威能，曾分别在不同线路中夺取过 Rusalka 和 Wilhelm 的圣遗物，在每条线均于获得胜利后战死。



雷因哈特·海德里希

黑圆桌第一位，圣枪十三骑士团的首领，称号有黄金之兽，Mephisto pheles（15、16 世纪德国民间传说 Faust 中的魔鬼，同时也是『浮士德』中魔鬼的名字）等等，原型为历史上在二战时期现实存在的帝国中央保安总局局长海德里希，其圣遗物“圣约·命运之神枪”在历史上也确有其物。Reinhard 与 Mercurius 共同建立骑士团。

凯因



黑圆桌第二位，内包含樱井一族之前三人及 Beatrice，没有自我意识，与无战斗力的 Riza 组合出现，由 Riza 做全程操控。Riza 死后，处于失控暴走状态的 Cain 会基于樱井戒对 Valeria 没有遵守诺言的仇恨，不断攻击一切他认为是 Valeria 的人。在玛丽线，与 Eleonore 激战的莹使用了伪圣枪，成为第五代 Cain，后战死。



圣遗物。一场恶战的序幕就此被拉开，下面就是抠设定的时间了。

圣枪十三骑士团来诹访原市的原因是在八个特定的地方开启“勾十字”（原文スワスチカ，指符号卍）完成让圣枪十三骑士团团长 Reinhard 复活的仪式，团长复活后将赐予他们“黄金”（祝福与奇迹）。十字的开启方式是在八个特定的场所分别奉上的大量亡魂作为复活用的生贽，一个场所奉上的祭品最少要五百人。包含千人份灵魂的骑士团成员死去的话就能打开那个地方的十字，当被献祭方进行抵抗，让该特定地点成为战场的话，才会得到有上等灵格的十字。莲的存在便是在 Mercurius 的安





排下，为了与圣枪十三骑士团的团员争斗并打开拥有高“格”的十字而诞生，其真实身份为 Mercurius 的圣遗物。

所谓圣遗物，指得是吸食了大量人类灵魂的物品，比如莲的圣遗物便是砍过无数人头的断头台，圣遗物通过“永劫破坏”成为圣枪十三骑士团成员的武器。所谓永劫破坏实为 Mercurius 所创造的复合魔术，骑士团成员通过该魔术与圣遗物签订契约并获得超越凡人的力量，与此同时，使用者必须不断杀人，当然所杀之人越多，圣遗物的力量也会随之越强。圣遗物与其使役者可被视为一体的存在，一旦圣遗物被毁坏使用者也将同时死亡，但是只有圣遗物才能破坏圣遗物。

永劫破坏这一魔术体系共分为四个位阶。最初期的位阶为“活动”，即可使用该圣遗物的部分限定特性，此位阶可视为被体内的圣遗物所操控的阶段。之后的位阶为“形成”，顾名思义，将圣遗物具象化甚至实体化以便用于战斗。“形成”后便是“创造”位阶，此为战斗中最常见的位阶，可以通俗理解为每个人的大杀器，“创造”位阶是使用者通过自己灵魂对某种法则的强烈渴望，将渴望具象化从而暂时改变世界或自身的规则。

若以男主莲举例，其名为“美丽刹那·序曲”的创造位阶的能力便是短时间的时间停滞。永劫破坏的最高位阶为“流出”，是在“创造”的基础上，用自己渴望的法则彻底改写当前世界的法则。现今世界的法则实际为 Mercurius 的流出“永劫回归”：人一旦死亡便将回到自己尚处于母体内的时刻，然后再经历相同的人生，如此轮回反复，这也是作中角色反复提及的“既知感”的来源。至于折腾了四条线、大半段时间都呆在他自己的魔城里支着脑袋和人聊天或是自言自语的 Reinhard 的复活目的，便是为了打破这“既知感”，用他自己的法则“递自混沌 (Du-sollst)·震怒之日 (Dies irae)”流出，把世界变成无限争斗的地狱，但他的存在实为 Mercurius 的自灭因子。Mercurius 的流出渴望









为“达到自己渴望的终末”，即在玛丽的怀中死去，当他没能达到这一目的的时候就会发动回归，让世界重新读档再来一次。所以DI的各个线路可视为是Mercurius不断读档的成果，读档到玲爱线，他总算达成愿望了，而到玛丽线，由于后来出现了波旬这个变数，由此引申出来的IF路线就是『神威神咒神乐』的故事。

于是，对于不明真相且自认为普通群众的14岁少年莲，为了重新取回属于自己的日常，开始了与14岁Reinhard及14岁Mercurius无限抗争的故事（无误）。

『Dies irae』的完全版在攻略顺序上有着“解锁”一说，每条线只告诉你一点点核心，然后让你带着这些线索进入第二条线找下一个核心，如此loop四周目，如果你的头还没昏，记忆力够好，大致就能明白绕了这么久这个打起来没完没了的故事到底在讲什么了。所以，在这个过程中，欣赏并享受正田崇对于战斗场面描写的文笔是非常重要的，还有，便是对角色的爱。

关于角色

『Dies irae』是一部少有的在女性间有着大人气的游戏，首先男主角有语音的ero game本来就不多，『Dies irae』的男主声优又是鸟海浩辅，他同时也身兼Boss之一Mercurius的声优，这还不算完，真正让腐女们激动不已的原因是鸟海的好基友诹访部顺一此次不光出演另一个BOSS Reinhard，而且还和好基友鸟海浩辅有各式各样的对手戏，可谓一本满足。平心而论，这年头ero game能做到男性角色比女性角色还多的实属罕见，且在“圣枪十三骑士团”这么时髦的帽子下成员也基本都是些俊男美女，这妥妥的一部女性视线收集器。

然而对于一部ero game而言，男比女多，有腐向服务剧情都不是最可怕的，最可怕的是『Dies irae』由于角色众多，且每个都下了大篇幅刻画，所以最后分到几个女主角的戏份反而少的可怜，部分女主角甚至在自己的个人线里有沦为战斗布景之嫌。

反言之，『Dies irae』群像剧的精彩亦是同类作品中罕见，所以，与其想要在其中找到战场上的恋爱或是攻略女性角色的感觉，不如纯粹将之作为幻想传奇斗剧更为合适，毕竟，正田崇在DI和KKK中对感情戏的“另类”描写实在是让人不知道该用什么表情。

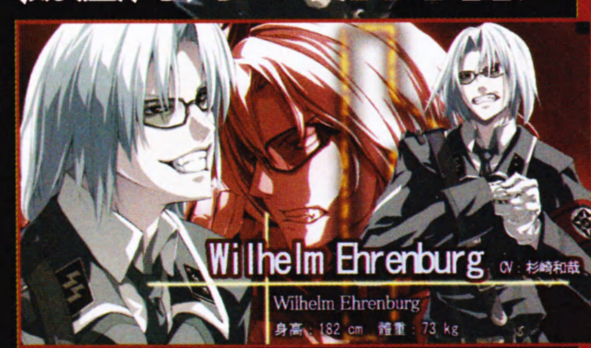


瓦雷利亚・托利法

黑圆桌第三位，被称为圣餐杯，以神父形象示人，圣遗物为 Reinhard 的身体，发动创造时可以暂时召唤出Reinhard的圣枪，外形也和 Reinhard 相同，但气质截然不同。在 Reinhard 的各干部都不在的情况下，暂任最高司令官一职。Valeria 每条线都为了拯救玲爱而积极捣乱仪式，但他一直无法确定自己对于玲爱的爱到底是出于 Reinhard 身体的影响还是本心。



威廉海姆・埃雷布鲁克



黑圆桌第四位，对吸血鬼有强烈执着，但是却对 Reinhard 有着绝对的忠诚之心。由于他是父亲和姐姐不伦的产物，故天生是白化病患者，忌避阳光，向往夜晚，后来他烧死父亲，奸杀姐姐，摆脱家庭束缚后就此一直持续着杀人放火的恶行。其创造“死森的蔷薇骑士”可以暂时将世界变成满月嗜血之夜，实现他成为吸血鬼的夙愿。

香纯线

在存在感悲剧方面最典型的代表便是绫濑香纯，从无印时期一直撑到完全版的超・女主角香纯在游戏里就始终是“蚊帐外”的角色，即使是司狼新交的女朋友本城都比她对于剧情的参与度更高。作为主角的幼驯染，其和主线唯一扯得上关系的部分就在于她是另一个“Zonnenkind（太阳之子）”（下文将详述），所以被圣餐杯找去做玲爱的替代品，连在『Dies irae』最初版本中关于司狼杀死香纯的父亲并和莲一起藏尸的情节也被做了简化。香纯这个女主角的悲剧在于，除了在开头杀过人（但她自己事后就全忘记了）以外，存在意义就是被抓走，被救回，被保护，又被抓走（其中有几次还是她自己给敌人送上门去）如此反复。但这个最派不上用处的角色却实在是整个游戏里待遇最好的角色，首先在几乎所有线路里主角方都为了保护她而拼死拼活（而她自己在其它路线则拥有着遇到危险就会眼睛一闭吓晕过去然后等故事差不多快收尾了再醒过来的神奇能力）；其次好感值自游戏一开始也是她的最高，只不过因为男主是傲娇所以感情迟迟处于香纯单方面倒贴的状态，当然整个游戏的 scene 也是她最多；再次，整个游戏里人人都觉得她像太阳一样美好闪耀，对她各种羡慕各种憧憬各种爱护；最后，她还是唯一一个每条线都活到最后的女主角。香纯的存在，基本可以说是在这个每章结束都要 check 便当数的游戏里，傻人有傻福的最佳范本。

由于香纯被定位为莲“日常”的象征，所以她包含了一切常见笨蛋角色的特征，比如声音吵嗓门大头脑简单四肢发达，只要稍微被卷入跟主线有关纷争，事后她必然要么失忆，要么当成梦，要么吓昏过去，反正怎么都死不掉，就连精神创伤都不会留下丝毫……如此下来，香纯这个角色的亮点就真的只剩下其身为男主角青梅竹马无微不至的关怀和为了男主角的自我牺牲精神，然而遗憾的是正田崇对这两项美德的处理方式都显得矫枉过正，究其结果反倒是讽刺的意味更多。只能说香纯这个角色跑错了游戏，因为和另外三个女主角相比，不管是游戏里，还是在玩家心中，她都是个“蚊帐外”的角色，到最后，“蚊帐外”属性反倒成为了其最大的萌点。作为女主角之一，在官网她和





莲的配对在配对投票里却位列 11，为四位女主角位列中最低（玲爱顺位低是因为同时还有和 Lotus 的配对被分了票，合票后的票力也不低）。用正田崇的话来说就是“辛苦你了，笨纯！虽然为大家所关爱，但却是始终无法融入中心”。辛苦你了，笨纯。

这样还不够，香纯在『神威神咒神乐』里再次完美路人，只在故事中段以知心姐姐坟墓的形式出场了一下，无语音无出镜，台词也是正田特色的看起来说了很多其实两三句话就能表达完的内容。要不是最后咲耶在信的末尾提了香纯的名字（尽管这段香纯名字的出现又让很多人摸不着头脑），估计很多人通了游戏都不知道其实香纯也有出场过。好歹也是 DI 的女主角之一，正田崇你这么对待香纯也太过分啦。



樱井莹线

如果说香纯线算是初心者向的线路，同样作为一周目可攻略角色的莹线就没这么友好，第一次玩就跑莹线的话因为内容不知所云而抓狂的可能性极高。因为莹自己也是骑士团成员，作为能打的角色（虽说实力跟几位 14 岁帝无法相提并论），戏份还是得到保证的。

莹是骑士团唯一一个和莲年龄相近的成员，其存在是为了替补 11 年前死去的黑圆桌第五位 Beatrice，她加入骑士团并为复活 Reinhard 而奔走的原因是希望能复活自己的哥哥樱井戒以及 Beatrice。作为完全版新加的线路，莹线在玩家中的评价很高，整条线路都围绕着莹“想要复活自己重要之人”与莲“只会重视活着的人”两个截然不同观念的激烈碰撞展开，最后莲依靠着“主角威能”成功把到了莹，给了她直面 Reinhard 及 Mercurius 的勇气，是本作少有的真正有专线样子的线路。

莹线的另一个重点便在 Cain 的诅咒及哥哥和嫂子的故事。黑圆桌第二位的“尸兵”Cain 的武器为圣枪的仿制品，自其诞生之日起便由仿制其的樱井一族代代继承，当使用该武器并完全尸兵化后，将会失去自我，由 Riza 控制，所以 Cain 包含着数名樱井家族人的灵魂，当这一代的 Cain 身体崩坏腐朽，便是下一名樱井继承尸兵一位之时。樱井戒明白自己时日无多，但他唯一的期望是在自己这一代结束这一切，让妹妹樱井莹能够逃离这一族的诅咒，然而戒的爱人 Beatrice 想要连他也一起拯救，于是便发生了 11 年前的悲剧——圣餐杯 Valeria 告知樱井戒，要他以黑圆桌第二位 Cain 的身份去阻止与双头鹫合作的 Beatrice，并承诺只要他这么做自己就不会追究 Beatrice 的责任，也不会让樱井莹继承代替戒成为 Cain。讽刺的是，这般承诺的结果是作为戒爱人的 Beatrice 被伪圣枪认可为继承者，与戒一起被摄入，而莹为了让哥哥和 Beatrice 复生，加入了黑圆桌。在莹线的最后，嫂子和哥哥先后加入了战斗，后者更是为莹和莲争取了逃脱时间，虽然莲和莹终究没能靠着那套主角威能论战胜 Reinhard 及 Mercurius，但是他们换来了 20 年的时间于世界各地破坏和封印圣遗物，等待着下一场战斗。



贝阿朵莉丝

Beatrice Kircheisen

Beatrice Waltrud Von Kircheisen

前黑圆桌第五位，明朗的战斗少女形象，Eleonore 的属下，是整个黑圆桌里唯一一个正常人，对 Eleonore 怀有憧憬，同时又痛心于她的执迷不悟。严格来说经历过二战的她和现代人樱井戒是年龄跨度很大的恋人，两人本是师徒身份。在黑圆桌内人际关系融洽，就连 Wilhelm 这样的家伙都对 Beatrice 大加好评。在她死后，第五位被樱井莹继承。

伊萨克



前黑圆桌第六位，玲爱的前任，同时也是她的爷爷。Isaac 是多年研究终于得出成果的优质人种，自出生便天赋异禀，无论成长速度还是语言能力都相当惊人，然而自始至终从未得到过任何人的爱，被母亲 Riza 舍弃，也不曾被 Reinhard 另眼相看。Reinhard 爱着所有人，爱着魔城的一切，但 Isaac 对于他而言与魔城的微尘并无差异。

马奇那



黑圆桌第七位。当时黑圆桌成立之际尚余一名空位，于是 Mercurius 便令魔城中的所有战奴战斗至最后剩下两名最强之人 Machina 和 Lotus，作为他的代替，成为双头之蛇的两种样貌，其一为象征永续的 Zarathustra（既骑士团成员最初对莲的称呼），其二为象征终结的 Machina，Machina 渴望不被打扰的死亡于是选择终焉，在每条线路 Machina 都对莲以兄弟相称，因实力非凡，为骑士团大队长之一。

卢萨鲁卡



黑圆桌第八位。亦可能是骑士团中年龄最大的一名，年轻时曾因美貌被诬陷为魔女受过私刑审问，被人们唾弃，甚至被自己的丈夫置之不理，在绝路之时她邂逅 Mercurius，并就此真正成为魔女。Rusalka 对 Lotus 抱有恋心，然而 Lotus 却在不久后战死，对于自己没能将感情在那之前传达给他，Rusalka 一直悔恨不已，此事也是其开始追求永生的起点。

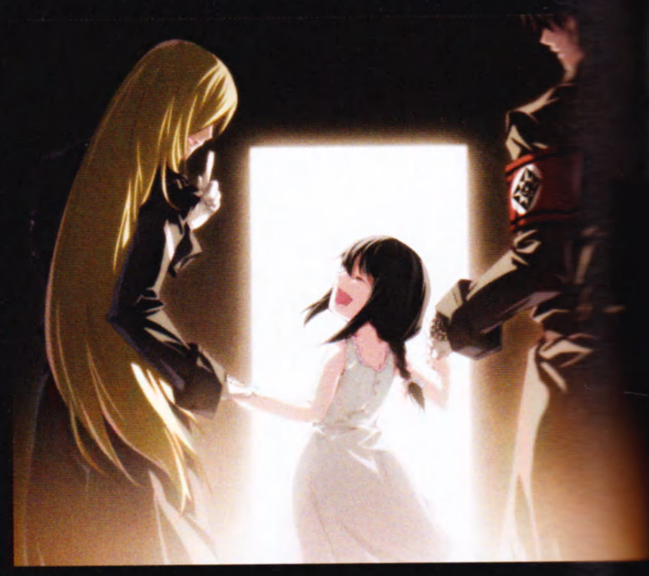
莹线另一个特色便是感情描写，综合四线来看，感情戏对于正田崇来说显然具有一定的困难性：香纯和玲爱线基本都是在游戏开始便处于“重要的人”的列表，进入专线后突变成为爱情，不谙世事的玛丽则是重要的武器（误），也是走了相敬如宾模式。唯独莹一开始就是作为敌人登场，莲大部分情景下看到她还都是恨不得杀之而后快的态度，这样的感情戏就不好随便带过去了，于是正田崇祭出了“双傲娇”这一招。

整条线莲对莹基本不存在任何鲜明的感情流露，到后期莹终于放下架子开始娇了，莲还是咬紧牙关坚决嘴硬不告白，一直到游戏结尾 20 年后的两人仍然还是用彼此的姓氏互相称呼，就连莹第 N+1 次要求莲做明确感情表态也再一次被莲给转换话题，甚至最后还搞出一幅莲依然对香纯念念不忘的样子，谈恋爱谈到这个份上，在官网配对投票这一最后的翻身机会（正田会给位列第一的组合写故事）中又惜败于第一位的 RusalkaX 德国莲，莹，你也辛苦了。











玛丽线

玛丽线是通完香纯线、莹线才可解锁的线路，的确包含了许多与主线相关的内容，在最早的版本里可以说是所谓的 true end，这也是本作第一次提到“流出”这个概念的线路。正因如此，玛丽线有一种打到天元突破的恢宏架势，本线的结局是最后玛丽“希望拥抱每个人”的愿望“流出”，世界达到和平，这也是第一次主角正式与 Reinhard 正式交锋并达成了一个“结果”的线路。

在玛丽线，莲是 Mercurius 的圣遗物这一事实被第一次提及，所以整条线路的感情脉络融合剧情实际是这两个男人围绕着玛丽这一个女人展开的。整个故事的起始部分，玛丽一直位于那个遥远的海岸唱着斩首之歌，在那时，Mercurius 是唯一接近她的存在，然而身为旅人的他从未不曾做过多停留，直到玛丽被莲“形成”，她终于得以第一次接触这个世界，第一次能够碰触他人。是莲让玛丽拥有了完整的感情，简单粗暴地说，这是一个作为圣遗物的莲把 Mercurius 所爱的女人 NTR 掉的故事。

玛丽出生在断头台下，自出生起就背负了断头台的诅咒，任何人只要触碰到她就会被断头，为此，她成为人们忌避的存在，无人敢靠近她的结果造成了她的不谙世事，对情感认知极为有限，这也直接导致之后她不加抵抗地被人们引到断头台处刑。她无法理解断头和死的意味，因为所有碰到她的人都会被飞掉脑袋已经成了生活的常态。同时，继承断头台诅咒的她又是自出生之时其灵魂持有量便达到“流出”位阶的论外存在，但玛丽的流出是求道型，相比改变世界法则以满足自己愿望的“霸道”型流出，求道型流出不会改变世界的法则而是通过改变自己以到达愿望，所以玛丽不受 Mercurius 的“永劫轮回”影响，处于这个世界的特异点，两人由此得以相遇。

不过 Mercurius 也只能骗骗无知少女，等玛丽见过了世面，看穿了 Mercurius 不是好人的真相，Mercurius 也就被玛丽流出的世界排除在外，成为了游魂一般的存在。本线的结局并不同于一般的 happy end，流出后的玛丽告诉莲她会一直守护着莲生存的这个世界，并溶解于世界（跑了最后一条线，我们才会知道这其实是因为她成为了“座”），多年后，莲来到玛丽的坟墓祭祀，游魂 Mercurius 出现并告知总有一天玛丽会和之前的自己一样出现在这个世界，而莲将会一直等待着再会的一天。

被正田崇喻为“女神”的玛丽的确是『Dies irae』的真女主，但和其它所有线路一样，大量的打戏成功喧宾夺主，玛丽的存在，更多是以一个纯真无邪的贤内助形象示人。与其说是感情戏，不如说几场主角阵营对大队长方的战斗来得更让人印象深刻。虽然最后莲和玛丽取得了最终的胜利，但他们曾几何时憧憬的，能在学校天台一起用餐的成员除了香纯已经悉数战死，而所有主角都获得幸福的结局，便是最后一条玲爱线——



艾雷欧诺瑞

Eleonore Von Wittenburg CV：谷ロケイ

Eleonore Von Wittenburg

身高：180 cm 體重：65 kg BWH：87·64·85

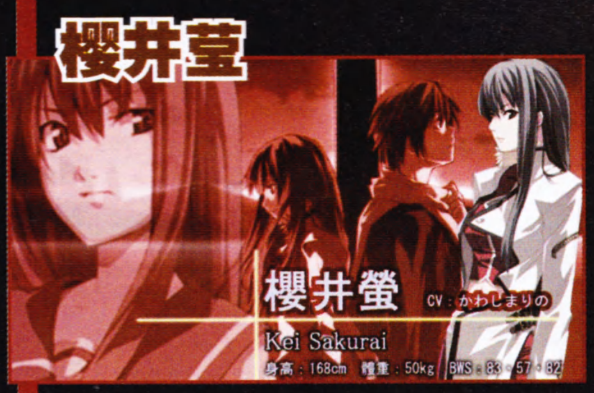
黑圆桌第九位，大队长之一。看起来是坚韧不拔又实力超群的女性形象，一方面对传统女性不屑一顾，另一方面内心却又比任何人都要少女。由于倾慕于 Reinhard，她为其赴汤蹈火最终招致万劫不复，半身容貌尽毁。她对 Riza 的感情，随着岁月的累积，也早已从竞争变为嫉妒，然而她对此始终羞于承认，可在 Beatrice 和 Riza 眼里，一切都是欲盖弥彰。

玲爱



男主角莲的学姐，在男生间有很高的人气，为人喜怒不形于色，常会面无表情的语出惊人。对秉持一匹狼行事原则的莲而言，是难得愿意与之来往的重要朋友。

樱井萤



打破莲日常生活的不速之客，看起来是个冷酷又捉摸不透的神秘角色，实际有着能激起人欺负欲望的笨拙一面。性格略显一根筋，贝阿朵莉丝和兄长樱井戒对她而言是最重要的人。



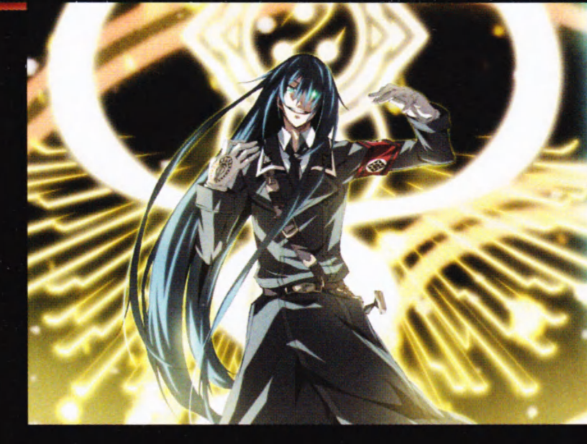
罗特·休彼纳

黑圆桌第十位，被 2ch 昵称为“形成”，因为他是唯一一个只达到形成位阶的人。基本属于炮灰角色，是除了 Beatrice 殒命之处博物馆外，第一个被杀掉来打开勾十字的人，相貌也是骑士团中最遗憾的一个。但他审时度势，明白领导要他们四处开勾十字一定对他没什么好处，所以想要莲跟他联手做破坏，但可惜他各方面都太没品．不仅被莲拒绝，还最终被自己人干掉。



丽莎·布雷纳

黑圆桌第十一位，人称大淫妇，传言私生活相当混乱。她与 Eleonore 代表了德国二战时期两种截然相反的女性形象，她们同为处于顶端的优秀女性，多年来的竞争从未停歇。Riza 认为女性就该恪守本性，通过研究传宗接代优生学来让国家更加强大，做好男人的坚实后盾，另一方面始终对自己当年的行为抱有愧疚，希望能通过“黄金”赎罪。被 B cup 的玲爱称为 F cup。





玲爱线

冰室玲爱，在游戏中是以莲学姐的身份初次登场，她在学校天台面无表情啃三明治的 CG 令许多人一见难忘（但最初的版本实际从头到尾就没准备要写她的线路），她和香纯一样，是对于莲而言必须要守护的日常的一部分。玲爱被骑士团成员称为 Zonnenkind，真实身份为黑圆桌第六位——然而她本身并不像其他人一样具有非凡的战斗力，她的作用简单地说就是 Reinhard 复活仪式的祭品。Valeria 和 Riza 对玲爱而言，是相当于双亲的存在，但两者对玲爱的态度截然不同，几乎每条线 Valeria 都想方设法地想要用香纯代替玲爱，让玲爱逃离宿命，但作为玲爱曾祖母的 Riza 则却坚持着将她六十年前的选择贯彻到底。

六十年前，德国纳粹曾进行过一个名为生命之源的计划（历史上也确实存在过这个计划），旨在用“优生学”培养“优质人种”，自然，这一计划让无数孩童殒命，让许多人被迫和自己不爱甚至陌生的人生子，负责此计划的 Riza 一直对此怀有愧疚。讽刺的是，最后被认为达到非凡资格的正是她产下的一对双胞胎：Isaac 和 Johann。Isaac 与他的父亲（关于其父亲的身份，正田崇的回答为“女子无非是零食”）惊人相似，让身为母亲的 Riza 对他产生恐惧，在明知在前方等待着自己孩子们宿命为







沃夫冈克·修莱伯

黑圆桌第十二位，无性别之人。Schreiber之母为娼妇，但生下的Schreiber却是男儿之身，原本打算母女共同卖淫的Schreiber之母于是将之阉割，然而随着Schreiber的成长，他在客人间的人气日益高涨。客人们整日称赞其美貌的结果却招致Schreiber亲生母亲的嫉妒，于是Schreiber的眼睛被母亲用叉子戳瞎，且一直未能就医，后Schreiber又被父亲长时间虐待，多重压力之下，Schreiber的人格终究发生畸变，成为世间罕见的残忍杀人机器。



梅尔库琉斯

黑圆桌第十三位，一切的始作俑者，实际相当于这个“永劫轮回”世界的神。他又被称为水银之王，蛇，Hermes，曾用过无数化名以无数身份穿梭于古往今来的历史之中，其在作中较常见的化名为Carl Kraft，二战时期被纳粹宣传部所招揽作为占星术师，在与Reinhard接触后，共同创立了骑士团。

何的前提下，Riza决定起码拯救一人，而她选择的，是资质相对平庸的Johann。于是，被母亲舍弃的Isaac成为Reinhard魔城的一部分，供魔城永远打开，后代为玲爱。Johann过上凡人的生活，后代为香纯。玲爱的使命就是在Isaac的基础上，让魔城“流出”。

作中提及的“黄金炼成”、“不死创造”均指Reinhard的复活仪式，须经由白化、赤化、黑化、翠化、黄化五色才可达成。其中白化指大队长Schreiber、赤化指大队长Eleonore、黑化指大队长Machina，此三者在五处勾十字被打开后即从魔城归还，黄化为Valeria，翠化便是Zonnenkind（香纯因为资质不佳，仅是绿化而非翠化）。整个諏访原市本身就是一个巨大炼成阵，玲爱的圣遗物“圣柜”即为该炼成阵，可招来Reinhard的至高歡喜天（Reinhard的创造），作为让Reinhard的魔城流出的产道。

当然，为了完成这一切玲爱必死无疑，所以在每条线的结尾玲爱的生存率都很低。作为被锁定最后一个才可攻略的线路，玲爱线颇



具true end的味道，它不仅解释了许多在之前几线被含糊带过的设定，对骑士团内部成员之间关系的刻画也更为具体。比如Rusalka的过往经历、她对Lotus的爱情（本线路融合了之前版本中Rusalka的bad end），比如Riza和Eleonore女人间斗争的真相等等，另也有将一些骑士团成员的故事补足的部分，比如Schreiber的长发造型，Wilhelm的姐姐等等。

他们中许多人的行为方向也发生了变化，无形之中导致了这次转机的发生，之前因为自己的使命一直对待生命态度消极的玲爱在这条线也有了改变，决定无论如何也要和莲一起活下去。

多种因素下，玲爱线达到了本作相对而言最完满的结局：玛丽为了莲流出了一个没有Mercurius对他人的蛊惑作干涉的新世界，没有了骑士团没有了仪式没有了永劫轮回也没有了战奴，自然，也没有了作为圣遗物的莲。玲爱周围的大家悉数复活，每个人都以自己的步调重新寻回日常，而感觉到缺失了什么的玲爱，在Riza的墓前许愿等着自己未来的丈夫出现。1939年的德国，Reinhard与Lotus短暂交谈，并在分别时告知，Theresia（玲爱）在等着他……

『Dies irae』各方面都具备大红的潜质，画面音乐剧本皆称得上出众，2009年完整版的『Dies irae ~ Acta est Fabula ~』不仅获得“萌えゲーアワード”剧本银奖，还收获了BGM部分的金奖。总有人设想，如果没有之前黑历史的波折，『Dies irae』将会收获怎样的巨大成功，在其设定内的整个体系的开放性和蕴含的无限可能性都有潜力引发一场二次创作热潮，但也许现在这样偏偏藏藏的神秘状态更适合这个蔓延着血液的黯腥和黄金的璀璨的故事，更衬得上这个颇具邪典感的中二狂想曲。



玛丽

莲的圣遗物，不谙世事的纯净少女，背负着斩首台诅咒的她是整部作品规格外的存在。因为与莲的相遇学会了友情和爱情的意义。拥有着包容一切的宽广胸怀，被梅尔库琉斯所爱。

绫濑香纯



莲的青梅竹马，女子剑道社的社长。一直以来都对莲抱以爱意，但碍于莲别扭的性格，香纯对莲的关心表现为时刻督查着莲的日常作息及生活作风问题。个性大大咧咧不拘小节，在学校里有很高人气。

神咒神威神乐篇

神咒神威神楽

厂商	light
発売日	2011-09-30
类型	ADV
原画	Gユウスケ
剧本	正田崇

玩过 DI 和没玩过 DI 的人对『神咒神威神乐』的感受会是天壤之别的，很简单，想象一下前作苦苦挣扎的主角阵营到了 KKK 摇身成为各种狂霸拽的 BOSS 时有多带感，当 DI 的 BGM 随旧角色重现在 KKK 的时候有多燃，当变成废墟的 DI 城市立绘出现在 KKK 里时有多令人惆怅，大致你也就能体会到 fans 们激动的心情了。

KKK 是毫无疑问的 fans 向，不但画师和音乐都是原班人马，它吸取了 DI 时期的大部分优点，又改正了 DI 时期的一些缺点。尽管 KKK 依然执着于各种另类的设定和虚无电波，但是中二病症已经有所减轻，或者说，KKK 已经抵达了究极中二之道天狗道，反其道而行之的主角阵营倒成了少有的正常人。如果说有时候自 high 起来就没个边的 DI 算是高中物理，那 KKK 更像是初中物理。虽然本末倒置，但后传反而比前传在理论说明层面上要友好很多，别的不提，light 现在学会在游戏里专门给人物开辟菜单做介绍了，这实在是个令人泪流满面的进步。

DI 令人抓狂的部分之一就在于你每次通了一条线还觉得一堆内容让你云里雾里，然后在下一条线你的疑问被解决了一半的同时，又增加了一堆新的不知所云的内容，就算四线全通，真结局还留着货在 drama 里等你去全部消化。KKK 依然是四线，同样是别指望一条线就能把一切搞的一清二楚，但是有了 DI 的基础，KKK 的内容相较已经通俗易懂许多，比起 DI 每条线都有确切"结局"，KKK 四条线的结尾都只是最终结尾的一部分，即在你觉得应该话刚说了一半的时候，它就告诉你这条线已经结束了，最后四线合拢，再给你一个个总 END。DI 每条线的容量都足够单独做一套动画出来，继承了前者话痨特质的 KKK 当然毫不逊色，只是这长到要人老命的共通线的对立面是短到让人没想法的专线，每一对角色的线路只有一个章节的长度，是的，一个章节。而最后的总 end，依然是一个章节的长度，并且短得匪夷所思。

KKK 在结构上的布置其实可以做的很有看头，本来四对主角以不同视角填充满整个作品的形式，能让一个故事更丰富也有血有肉，然而最后表现出来的效果反而是噱头意味浓过表达优势。整个游戏大部分时间都是以第一男主角霸吐为第一视角，其余的几对只能在选项时偶尔切换一下视角，其更大意义反而倒过来在于收集人物的初传中传之类的东西，实际专属戏份都少的可怜。正田崇在 DI 中对群像剧的惊艳描写，到了这特地把角色拆开的 KKK 里反倒严重退步。多主角的风险就在于每一对配对都已经定死，容易招致想从中找到代入感的玩家的不满，可如果你觉得自己是配对星人一定能好好享受一番的话最好也不要指望，因为如前文所言，正田崇的感情戏（包括 H 部分）一直都不缺少噱头，但真正感情发展过渡和表现力上实在是相当苍白。

实际比起 erogame，真的还是轻小说更适合正田崇，毕竟可以明显看出他对于设定，对于战斗，对于拗造型的由衷喜爱，爱情相较而言不过是附属和点缀，即使我们可以看出正田崇在『神咒神威神乐』已经努力将爱情的地位拔高到一个更核心的位置，但最终效果却是顾此失彼，霸吐和龙胆这对热烈情爱的效果是出来了，部分其他角色的路线倒给人一种生拉硬凑的鸡肋嫌疑。看到这里不是对丫低情商的愤恨，更多的是对于他不得不生硬地凑配对加 H event 的同情，当然实际这到底是由于正田崇在捣浆糊还是真不擅长，我们就不得而知了。当一部 erogame 的工口戏码加了也许还不如不加时，作为玩家还能说什么呢……





神咒神威神乐之传

『神咒神威神乐』的故事设定比起结构层叠的『Dies Irae』要显得直白许多，虽然整作四分之三的内容都是正田崇爱不释手的打戏，但对峙的精彩度却稍逊于 Dies irae。正田崇的打戏很像打球，双方选手边打还得边说垃圾话给对方精神攻击，但垃圾话毕竟是发生在球场上的低语，往往速战速决，而且观众基本听不到，正田崇则不然。正田崇在『神咒神威神乐』里写的打戏跟他写的床戏一样，在重点之外都有诸多冗长繁杂影响情绪的废话，发展地迅雷不及掩耳，结束得措手不及。这也使得他的打戏在爽快度上始终差了那么一份，每挥一刀都得一来一回对话（大部分情况下是各种互相鄙视和相互嘲笑，有时候这比单纯嘴炮还可怕）个几回合，只让人觉得其中角色都耐心惊人，你也可以理解成举刀挥拳都需要吟唱和冷却时间，就连 Machina 这样的类抑郁症末期患者打起来台词数也要翻个倍，真是运动使人开朗。当然其效果也很直观，有人沉迷其中觉得读之不由周身燃烧起一股热气，有人一到电波打戏的时候点着点着鼠标就走神了。

另外顺带一提的是『神咒神威神乐』创造性的特产火星文，从德文和拉丁文的 DI 到 KKK，人类的语言已经满足不了正田崇那颗不时髦毋宁死的心了，于是这一作我们看见了由一堆符号和噼里啪啦的声音组成的台词，当然这些部分在全通关之后会转化成正常日语语音（文字依然是火星文），但它就算不转换其实我们也可以通过上下文猜出来这些内容都是跟 Dies irae 相关的咏唱以及人名捏它，司狼倒是有新的咏唱台词了，可这么搞能骗着谁啊。

整个故事的序幕便是由龙胆梦中的一场打戏先声夺人：龙胆是神州苇原中津国中位于士族顶端的久雅家的当主，时值神州面临内忧外患，一方面是外夷对于进入锁国阶段的神州开国的压力，另一方面是从东方不断流入的阴气污染，为了在这生死存亡关头做最后一搏，神州决定发起再一次的“东征”。

在神州的历史上，建国的起源来自一场讨伐异形之战。曾经国土的东部由于地理位置构成的天然屏障一直不为人们所知，当技术终于发展到可以抵达那里的阶段时，那片领土开始成为了各种野心与欲望指向的终点，于是三百年前，打着制服东地方可手握天下旗号的东征开始了。然而，当人们翻江倒海抵达东部，等待着他们的却是远远超越人力的“怪物们”，于是惨遭团灭，后来这事因为太屈辱了，一直被藏着，神州外没人知道。三百年后的今天，在龙胆面前的东征已经是上升到生存战略高度不成功便成仁的重要大战。

东征开始前，神州举行了一场比武大会，召集天下强人前来死斗，决出最后一人担任本次东征的总大将，但龙胆对此却持不同意见，这也是她开头梦境的来源，她不愿意让勇士们做无意义的厮杀与牺牲，与其决出最强的将领，倒不如多几名实力者助阵胜算更大。然而面对她的反对意见，类似于她监护人一样的御門当主龙明却不置可否。这是一个歪曲的时代，每个人都只为自己着想，只看重自己的性命，而视他人的安危为草芥，龙胆反而成为了这个时

代里少有的怪人。

比武大会如期举行，几大家族也纷纷派出了自己认为最强的代表并试图凭此做一场政治博弈。参赛成员中有几位特殊选手，他们自三百年前起遭受了当年东征留下的污染，身上寄存着不同程度的歪曲怪异，他们就是看起来轻浮好色的坂上霸吐、寄宿着强烈祸害异能的凶月刑士郎、目标成为最强剑士的宗次郎与代代守护皇家的玖錠家长女紫织。另外参赛成员还有御门家派出的代表、龙明的养女龙水。围观群众则包括刑士郎的义妹、拥有更为强大歪曲能力被众人视为自走炸弹的咲耶，龙水的未婚夫、最强阴阳师夜行以及夜行的两名式神丁礼和爾子，而本应参赛的霸吐则自比试一开始就没有出现。比试开始后，宗次郎抢先晒实力，一招秒掉除了刑士郎、紫织和龙水以外的全部选手，不过龙水能避开那一招并不代表她能打，所以实际赛程由此进入的是余下三人互相展示“我超强”的时间。

在实力相当的三人迟迟斗不出一个结果之际，龙胆拿着弓步入赛场，她已经明白了三百年前东征的败因，就在于每个人都只顾自保，视他人为无物（用现在流行的话来说，没团队精神），所以要求大家握手言和，保存实力共同为了东征而奋斗，总大将一职由她来担任。不过这段话没能引起选手们的共鸣，大家对此反响很差，但是霸吐倒因此折服于公主的个人魅力对她一见钟情，于是从天而降救场，宣布愿意为龙胆服务加入东征，随后又以实力说话把宗次郎和紫织打到观众席。最后他与刑士郎展开恶战，吸引来了夜行和咲耶劝架并加入东征军，至此人员收服完毕，大家雄赳赳气昂昂地开始行动了。







在前往秽土的途中，先行部队在海域首先遭遇了光怪陆离的景象，在他们面前的巨大海怪早已超越了人类的范畴。第一关的 boss 就让主角们各种搞不定，最后它被夜行召唤陨石轰掉了。抵达东部后，大家发现这块土地处于静止状态，哪里都没有生命的迹象，季节也与神州完全不同，于是大家看看风景，喝喝小酒，又商量了战争结束后要一起看樱花啥的，该做的准备工作都做完了，天魔恶路和母礼就来了。

这是一场奇怪的战役，双方的实力差是压倒性的，尽管东征军垂死挣扎了很久，该用上的大绝招全用上了，但天魔要搞定东征军简直就跟踩死蚂蚁一样简单，这场战斗的结尾本来该是彻底失败，近乎全灭。我们事后却发现该死的都没死，尤其是被砍的鲜血飞溅确实吞了便当的龙胆转眼又活蹦乱跳了。不过东征军的确也付出了惨痛的代价：紫织失去双手（虽然之后还是装了一双新的），宗次郎被重度污染恐怕命不久矣，凶月兄妹和霸吐都丧失了异能，咲耶心智丧失，夜行双目失明（不过开了天眼），丁礼和爾子暴走（后恢复正常）。

然而这场大败并没有让东征这一横竖看起来都没有胜算的战役就此停止，后续部队赶到，群众义无反顾地决定继续战斗，初步打算先系统地调查东部并绘制地图。于是至此兵分两路分头调查，他们期间遇到了操纵以前东征军尸体以营造出城镇假象的天魔红叶，唤醒刑士郎和咲耶某段被尘封记忆的奴奈比壳，并发现龙明好像跟他们都是老相识。另一方面龙胆在龙明的示意下去寻找某样能让他们取得胜机的东西（实际就是 Reinhard 的圣枪），他们在那里



遇到了天魔常世与天魔大狱，幸而关键时刻龙胆找到目标物品并一下领悟到了霸道的冲击，成功化险为夷。这些天魔里除了大狱以外，大部分没跟他们有太激烈的直接交手，他们都称东征军的众人为“波旬的细胞”，并以把他们从这片土地上赶出去为己任，不过落实在行动上基本都是亮相放个大怪出来吓吓人就跑路说我们下次见了。结果经过这么一折腾，咲耶因为吃醋恢复了心智，龙胆也入手关键剧情道具了，可喜可贺，可喜可贺。

不放弃不抛弃的勇者们继续前进，抵达了一座被遗弃的都市（即 dies irae 中的诹访原市），在那片废墟里他们看见了许多奇怪的幻影（即 dies irae 中的片段），最后在学校的天台上，司狼，哦不，宿傩现身，他对众东征军成员进行了逐个点名嘲笑和嘴炮攻击。其中，受到那不明记忆感染的刑士郎对宿傩的斗意最为强烈，当然宿傩对他的冷嘲热讽也最全面。顺便宿傩还悠然自得地跟龙明展开了一系列意味不明的对话，另外也不例外地放了大杀器出来镇了镇场面，最后我们的中二神夜刀登场，让东征军的诸位去他指定的决斗地点，在那里做一番了结，而在此之前承诺天魔众将不会对他们出手。话音刚落夜刀就开始速冻诹访原市的时间，于是主角们一番逃命，离开了这片夜刀想守护住全部回忆的地方。

中途大家在森林里迷路，四对主角分别被知心姐姐香纯做了一番情感教育，然后这几对关系就算这么定了，决战前夜，大家把该干的事情都干了，该理清的思路也都理清了，于是就信心百倍地上阵了（虽然这个信心百倍的来源到底是啥略难理解）。谁知道天魔的夜刀后宫团女性阵因为不舍得夜刀受伤害所以集体临时耍阴，在违反夜刀命令的前提下，常世带着另外三个妹子就这么在海上截住了东征军想先把他们做掉，结果反而自己人被东征军干掉了两个，一个是为了护女儿而牺牲的红叶，另一个是被丁礼和爾子发动同归于尽大法的奴奈比壳。于是母礼领着常世灰溜溜地撤退了。当然东征军这边也多了几份便当，一份是本来讨厌咲耶最后却为了守护她而死的丁礼和爾子，


Shake!
Full Color Illustration Book
Yuki Takano Presents
Allegro Mistic : 2011 Summer

另一份就是龙明。龙明的真身其实可算是天魔方（即 dies 里的 Eleonore，今天也依然爱着 Reinhard【心】），但她的存在就像是蝙蝠，和夜刀的羁绊很淡，但和神州又是完全不同的个体，最后导致了两边都无法相容的后果。由于她认为击退波旬的胜机在中津国才能找到，所以以间谍身份潜入神州，并煽动了 300 年前的东征，结果失败。现在她的极限已到，也认为自己带来的这批东征军是自己找到的正确答案，即使被天魔方不理解视为叛徒，被东征军方视为间谍，她的夙愿已经达成（在 Dies irae 里挨的那一巴掌也还给 Riza 了）。

真正意义上的最终战在这之后才正式到来，大家都 1V1 选好了对手，东征军也纷纷领悟到了“太·极”（即 DI 的流出），实力不再悬殊，于是决战正式开打，但是结束得很快。在这场战役中东征军的成员都找到了自我真正想追求的东西，有了“同伴”意识，终于作为“人”站在了这里，同样也因为他们终于成为了“人”，天魔们才安心“战败”，将一切托付给了这些后辈。

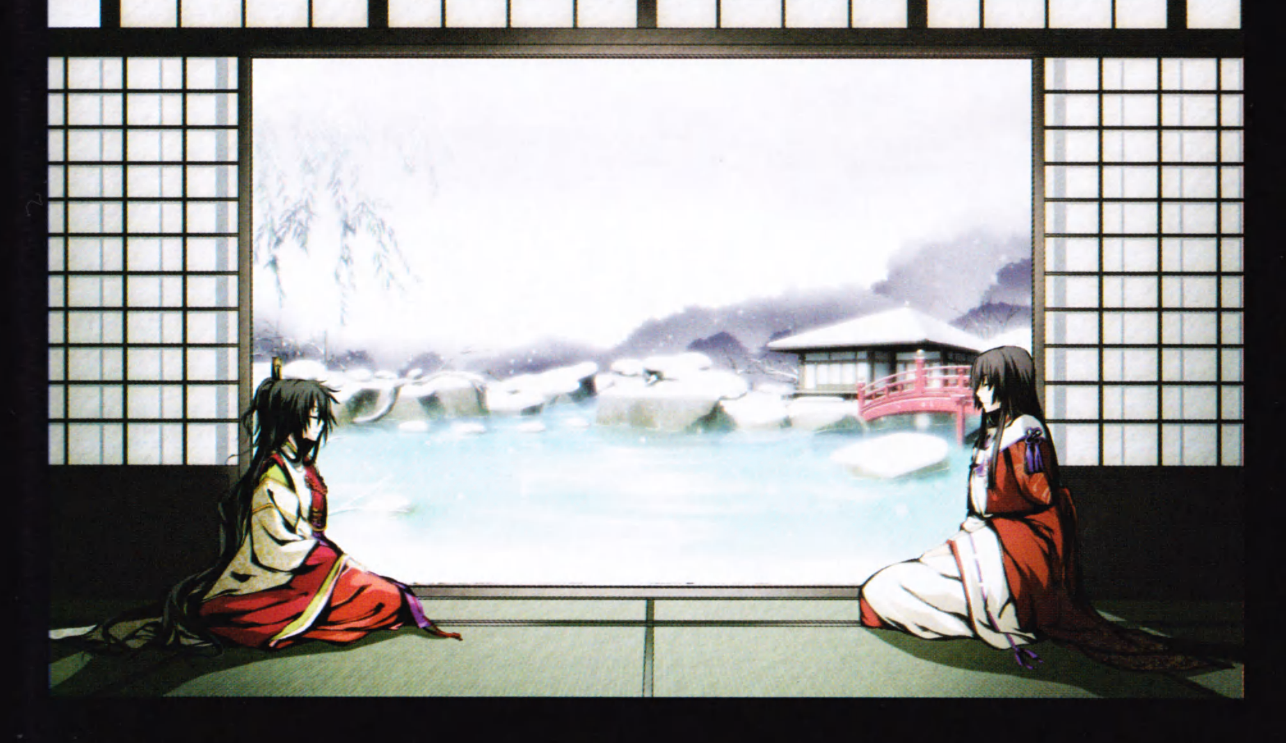
这场浩浩荡荡的东征终于落下帷幕，污染整片领土的“歪邪”也终于褪去。然而当诸事尘埃落定之时，龙胆却忽然无征兆地在原地毙命，面对这突如其来的变故，因为失去大将的悲伤而品尝不到胜利喜悦的众人颓然回到神州，却发现那边的所有人都视龙胆的死亡为无物，妄自沉迷于战胜的狂喜之中。拒绝了一切封赏，刑士郎等人重回之前的生活，只有霸吐依然处于打击之中难以复原。而实际，东征不过是天魔众给他们进行的一场短时间内快速升级的特训，真正的 Boss 战，关于波旬的真相，关于世界的真相，才刚刚开始。

到这里，才算进入四对角色的专线，遗憾的是，『神咒神威神乐』适合做成 RPG，适合做成 SLG，适合做成轻小说，但却偏偏是个 erogame。

神咒神威神乐之情

这次围绕着 KKK 的核心可以总结为一个情字。首当其冲的便是宇宙第一大中二波旬无与伦比的“自己爱”之情。『神咒神威神乐』的故事发生在 DI 的玛丽线 end 之后，玛丽怀着“想要拥抱所有人”的宗旨成为了座，以包容天下的温暖规则重置世界，然而却遇到波旬这个异端的袭击。波旬的渴望是“除了我以外一切都不要”“这个世界只要有我一个人就可以”的究极自爱，这本属于求道性质，但是因为太过强烈达到了霸道级。波旬将守护在玛丽周围的霸道神 Reinhard 和 Mercurius 以及处于神座的“黄昏”玛丽杀死，世界由此进入波旬究极自爱的“大欲界天狗道”之理，其表现为所有人互相厮杀直至世界只剩波旬一人。



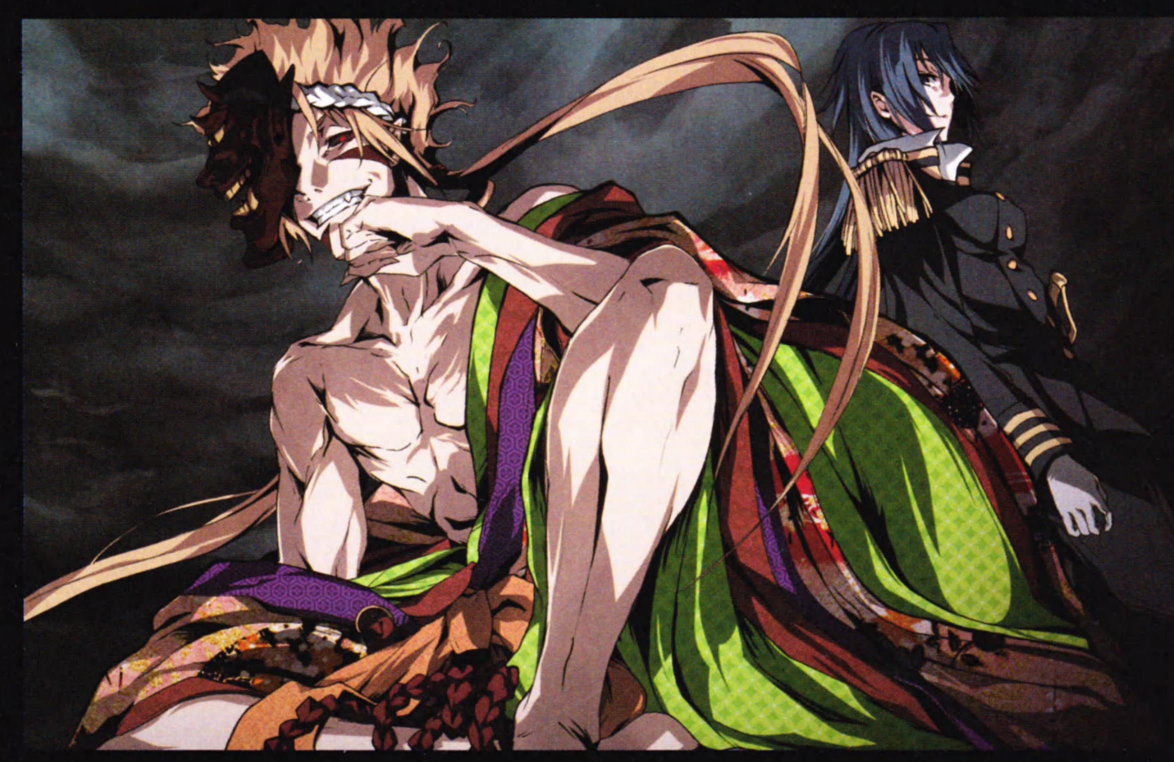


莲本来有抢座的机会，但他的“无间大红莲地狱”（其多半为 DI 的涅槃寂静·终曲）如果夺得神座只会让世界进入完全静止的状态，所以他便在东部这一自留地做持续抗争的同时等着合适的人出现，交托灭掉波旬抢夺座的任务，由此开始了被神州西部的人称为天魔夜刀的日子，同一个世界同时存在波旬和莲的两种流出，而夜刀被击败之刻也是大欲界天狗道完成之时，灭尽灭相发动之始。

DI 众到了 KKK 里不仅成为了前辈系角色天魔，担任的也是苦情恶役，他们集体对于“黄昏”温暖的眷恋之情，对于波旬的无尽憎恶之情，以及彼此之间深深的羁绊之情，对于 DI 的玩家们实在是相当受用，甚至很有喧宾夺主的架势。除了干巴巴冒充恶人的莲（夜刀），这次 DI 基本集体以或是合体或是独领风骚的形式出场，于是期待下一个 DI 角色的登场造型



也成了玩 KKK 时的一大乐事。宿傩是司狼与本城的合体，不过司狼占主导，还是跟 DI 一样，不拉风毋宁死；常世是玲爱和 Isaac 的合体，不过玲爱占主导，她对于夜刀的痴情和执着加分很多，为她影薄的专线大大扳回了一本；母礼是莹和 Beatrice 的合体，外型是 Beatrice 的，性格则完全是莹的，加上终于能露正脸的樱井戒恶路，这种配置下合法又合理的兄妹不伦终于成为可能（无误）；大嶽是 Machina，依然还是那样一心求死，不过出于和莲的兄弟之情还是来鼎力相助，由于玛丽线最后被莲做掉的缘故，在 KKK 里他是没头的；人气萌角 Rusalka 这次作为奴奈比売依然是苦役，不过初登场时的町娘造型实在是相当惊艳；红叶则是 Riza，为了过一把 DI 里没过足的母性瘾，在 KKK 里用死尸玩牵线人偶过家家，结果看到连铁娘子 Eleonore 都有女儿了，女儿还跟她亲得很，眼珠都要弹出来了，不过这次红叶为了常世出战又为了常世而死，无疑是终于将母亲的责任尽到了。最惨的是圣餐杯，最后只分到了个开场路人怪的角色。



这次圣枪十三骑士团没正式出场的只有因为波旬便当掉的 Reinhard 和 Mercurius，所以如果说以上天魔众还姑且能够通过外型猜个八九成的话，剩下那些的真实身份就比较让人跌眼镜了。从正田崇给 DI 做的人物点评我们就可以看出他对于 Wilhelm 有着异常的喜爱，所以就算作为反派他得输，正田崇也总是尽量设计成是因为不可抗力而非实力因素战败，没想到在 KKK 里 Wilhelm 干脆就变成了主角之一刑士郎，而他的义妹就是 Wilhelm 的姐姐（从 DI 的第四线可以知道她一直呆在 Wilhelm 肚子里，深深的羁绊啊），两人在 DI 里扭曲的关系在 KKK 里终于修成正果，刑士郎选择放弃了那属于吸血鬼 Wilhelm 的幻想，放弃用以咲耶为食粮换取自己所渴望的实力突进，选择成为普通人，和咲耶厮守的刑士郎、或者说 Wilhelm，在 KKK 里无疑得到了救赎。在他们所属的专线乐土血染花篇的最后，刑士郎为了保护咲耶战死，并嘱咐悲伤过度濒临暴走的咲耶为了肚子里他们两个的孩子要一直努力活下去，这一血脉的延续打破了天狗道的绝对自爱原则，为了爱人奋战至死，也成就了属于刑士郎最凄美也最温暖的终末。

在 KKK 里三位大队长有两位不在天魔列，如前文所介绍的，龙明的目的是促进新的自灭因子的诞生，寻找出新的霸道所以前往神州的另一边。另一位 Schreiber 就比较让人大跌眼镜，他的男性人格和女性人格在 KKK 里分别化身为丁礼和爾子（虽然是大狗外型但她多次强调了自己是一名女士），两人性格一个沉稳一个痴头怪脑，关键时刻能合体变大白狼（正好印证 Schreiber 的白骑士恶狼传说），其中牛一样大小的大白狗爾子简直可称 KKK 第一搞笑役 + 萌役，不仅毛茸茸的样子 QB 一样的眼睛加上表情丰富的立绘相当可爱，各种卖萌耍贱更是亮到无边，只可惜便当实在太早了……不过看看 KKK 里鲜蹦乱跳的爾子和老实人丁礼，再对比 DI 里 Schreiber 的悲剧，真的是正田崇的大发慈悲。哦哦，圣枪十三骑士团最后还漏了蜘蛛君 Spinne，不过在 DI 里是炮灰的

他在 KKK 里依然是个炮灰，作为转生为东征军的路人官员的蜘蛛从头到尾都很路人，然后当他的台词多于三句的时候，紧接着就便当了。

当然，在 DI 众身上的另一份“情”来自于玩家，对于旧主角再怎么样玩家总是各种怀念各种唏嘘各种兴奋，这也为新主角的形象树立带来了难度，偏偏 KKK 又犯了刻画不足的问题，所以 KKK 的四对主角最后在玩家间的认可度还是处在了一个比较微妙的立场。

除却刑士郎这一对以外，KKK 剩下的三对主角都是全新的角色，分别构成了神世创生篇（霸吐、龙胆线）、威烈缭乱篇（宗次郎、紫织线）和咒皇百鬼夜行篇（夜行、龙水线）。神世创生篇的两位主角作为 KKK 的核心角色，我们暂且放到最后再提，先说一说威烈缭乱篇和咒皇夜行篇。宗次郎和紫织这两个角色的太极皆为求道型，前者一心崇武，以天下第一剑客为终极目标，心无旁骛，换言之，目的极为纯粹。后者则如阳炎般飘忽不定，难以捉摸，无法定性。两人之前并无过深瓜葛，只是萍水相逢，通过战场培养感情本该相当出彩，然而对二人的关系描写实在寥寥，大部分情况下都是其他人都凑成对行动，好像这俩想来想去也只能在一起了。两人的全部互动都只能称为“中途半端”，虽说全程看起来都像是紫织在攻略宗次郎，但就连紫织的勾引也因为她和宗次郎皆为放不下架子的不解风情之人而显得干巴巴，这是由于紫织阳炎般的“性质”所致，由于武艺高强，大家想当然地认为她是将一切奉献给武道之人时，她却擅长家务料理还有着一份少女情怀，所以当我们以为她和宗次郎的感情模式会是色气御姐引诱纯情正太之时，她又在关键时刻矜持起来，于是第一次 H 时她突发的转性显得不伦不类。由于正田崇想营造出一种强者



大狱

沉默寡言，被谜团包裹着的天魔。真身为马奇那。

宿傩

性格难以捉摸的天魔，有着看似随心所欲的一面，在天魔中同样有着很高的地位。真身为游佐司狼。







相爱相杀的气势，宗次郎和紫织的对话基本三句不离我们之后一定要再决斗，就连结尾也是两人为了对抗波旬为其刻下裂缝，边互相厮杀边互相喊“你好强啊我爱你”，看起来好似很燃很有感，但仔细想想对这二人的感情描写近乎空壳。这种好敌手打出感情的套路其实并不罕见，放到配役身上，寥寥几笔就可以非常抢戏，群众还能有大量的脑补空间，但偏偏这两人是一条线的主角，享受的待遇却是长篇大论又不谈中心，两场 H 戏码，一场是紫织找了个牵强的借口在战前倒贴（KKK 的四对主角第一次 H event 都是在大战之前，仔细想想大家都选择在当天集体抛弃童贞，怎么都很喜感），另一场干脆就是梦，估计正田崇自己都觉得实在不知道怎么凑足一条线两场 H 的指标了，这么一来，脑补都失去兴致了。最后这条线最让人印象深刻的地方，也只有宗次郎的“last night，I stuck it in the wrong hole ~”了。

如果说威烈缭乱篇的感情脉络还算是缺乏说服力，咒皇百鬼夜行篇里正田崇干脆就放弃感情塑造了。龙水和夜行是订婚关系，但身为未婚夫妻的二人有着非常古朴的男尊女卑式的关系，龙水对夜行的崇拜是全身心的，而夜行对龙水或者说“人类”的感情则无法理解，大部分时间夜行都像一个上位者一样边喝酒边观赏主角群的趣事，当然实力也是远超主角群之上。夜行的存在便是所谓的“完美男子”，绝对的强，绝对的不会吃瘪，绝对的淡定自若——当然这一切都是为了被打破而设定的，在见到波旬并被后者用一堆粗话脏话告知并嘲笑他不过是龙水基于理想男性的渴望具象化后的结果，是龙水的玩具，是由妄想而生，联想到没有遇到龙水前记忆的自己，难以接受事实的夜行第一次失态并陷入崩溃，之后被龙水以补魔（大家都懂的）的方式救活。到最后，夜行坦然接受事实，并继续延续着龙水的渴望，继续保持着他身为神舟第一强者的设定，保持着龙水和他崇拜者与被崇拜者的关系。这依然是个配役的设置被硬揉成主角的典型，作为配角，这样的关系设置可以很出彩，但作为专线——

"什么？就这么结束了？"。夜行和龙水的两场H基本也算是够另类了，第一场就是夜行对龙水的变态调教，第二场夜行干脆就差不多等同于尸体状态……这条线男女主角的感情互动？那是什么？能吃吗？

最后终于到了重头戏，神世创生篇，不如说除了在DI就有感情基础然后转生过来的刑士郎兄妹，正田崇把他所有的恋爱元素全放到这条线里了。当不擅长处理感情戏时怎么办，幼驯染和一见钟情帮到你！龙胆和霸吐就是彻头彻尾的一见钟情，尽管前者又是蹭啊又是逃避啊一直折腾到了最后，后者一路追追追的追到了最后。当然，这一对一见钟情的设定也有诱因，那就是DI里也出现过的"自灭因子"。

互为自灭因子的两人，会无法自制地互相吸引，如果是同性就会变成友情，异性就会变成爱情，而龙胆就是霸吐的自灭因子。自灭因子即一种自我致死冲动，比如站在高楼顶端就想跳下去的冲动，拿了刀子就会想割手的冲动，因为其使命特征，所以只要宿主存活，自灭因子就怎样也不会死去，这也是龙胆之前明明死了，后来又诈尸的原因，所以在东征结束时，她实际也没真的死成。但这次东征让龙胆明白了一件事，她是会将霸吐引致死地的人，霸吐只要接近她，就会被她带领着一步步靠近死亡，所以她开始不断逃避，最后嘛，当然爱情力量大，两人克服重重阻碍在一起了，接着就是他们带领其它勇者一起去推倒波旬抢夺座的时间。龙明曾以为她所寻找的自灭因子是龙胆，而实际胜机真正掌握在作为波旬畸形囊肿的霸吐身上。霸吐和波旬类似于连体婴，但是霸吐却是发生畸变的不完全体，几乎可算是完全依附于完全人类波旬的肉块，他是构成波旬对于"只有自己一人"渴望的原因，反言之，他是波旬的克星。

作为畸形囊肿的霸吐非常羡慕拥有完整人类机能的波旬，怀有着强烈的生存渴望，即使是这样不完整的自己，也无论如何想要生存下去，这种渴望最后表现为了"黄泉返回"这一能力，因为他不想死，所以不管多少次都会从黄泉回来。龙胆对于霸吐而言就是黑暗中的光，他因为追逐着这片光从畸形囊肿成为了"坂上霸吐"，然后龙胆伴随着这位宿主、作为自灭因子也同样会不断复活。羁绊有了，你追我赶的传统爱情场面也有了，但H event又非常之囧。第一场是龙胆生硬地要求霸吐推她，全程就像完成任务，这让绅士霸吐也不禁兴致全无就算了，虽然想想这是龙胆在蹭，但蹭到最后都没娇一下也是本事。第二场H的地点隔壁就是波旬家，大概是打算办完了事直接去抄他家。

不过这不是最可怕的，最可怕的是第二场的时候龙胆会特地强调这又是尸体play，再想想刑士郎线第一场H竟然还是在两人喋喋不休地讨论战场实况、并且中间还插进来个不相关的奴奈比壳CG的情况下进行的(没错，是进行，不是事前也不是事后)。

正田崇给KKK写的H event显然不是为了让人用的，也不是为了升华人物感情的，更不是为了推动剧情继续的，就算是为了衬得上erogame的称号，H event也可以有更多正常的表现形式，所以他到底是抱着怎样的恶意心态写这些，只有他自己知道了。







神咒神威神乐之结

经过轰轰烈烈的铺垫，大家终于齐聚一堂来战波旬了，结果这场最终战短的惊人，除却嘴炮部分真的打起来全是秒杀式，伙伴们把被波旬"绑架"的几个座全秒了之后，霸吐战波旬也差不多是一招解决。但这个结局却实为从DI到KKK，在这个世界观下大家翻来覆去打了这么久的最佳结局，霸吐和龙胆占据了座，按照每个人生前的行为决定在他们死后所送去的世界，比如希望进步之人便送去"永劫轮回"，夜刀等人会送去他们渴望的"黄昏"等等，多种结局，多种终末，任你挑选——当然，唯独没有天狗道。在游戏的尾声，之前大家对于战后一起看赏樱喝酒的约定终于实现，为了遵守和刑士郎的诺言，独自一人抚养孩子终老并去世的咲耶，死后终于来到这片大家约定的土地，虽说东征军八人之间互相的羁绊真的看不出怎么深，但当咲耶对着微笑的大家说"我来晚了"的场景，倒也令人动容。

『神咒神威神乐』是一次稳妥的总结，不仅把历代的座都介绍了一遍，让『Dies Irae』的角色们换了个地方又威风了一回，最关键的是，做到了许多DI里本篇中体会不到的让每个角色得到"幸福"的可能性。虽然大部分情况下玩家仔细想想都不明白除了主角光环和都合主义，初始LV为1的东征众们何德何能可以凭着惊人的强运一路挑掉LV99的天魔最后还成功干掉LV？？？的波旬，不过作为一个Fan Disc，无疑它是足够让人满足的，整个吐槽和找捏它的过程都非常令人享受，若作为一个新作游戏，除了打着挂羊头卖狗肉的嫌疑，只要是好奇心不太旺盛的人，不太喜欢追根究底的人，玩通关理解主线内容其实也并非做不到，但是『神咒神威神乐』的妙趣恐怕就只能体会到五成。

正田崇对生死的思考，对命运轮回的揣测，对终末与起始的想象，都让『Dies irae』以及『神咒神威神乐』除了打来打去以外多了一份让人回味思考的乐趣。这是一个能让人沉进去的世界观，这是正田崇的创造，是正田崇的流出，是正田崇的布教，是这个第一次收到的巧克力来自朋友的3岁女儿、特别喜爱虐待萝莉外型角色、喜欢谁就一定要欺负谁的家伙，对世界充满了逆天中二之气的渴望。

在剧作家自己都明知这样的台词这样的角色这样的行为中二爆了却依然要没有最中二只有更中二的游戏，如你所见，就是这样充满了血脉喷张14岁气味的绚烂幻想谭。▲



故事介绍：（后篇）

当沉睡的记忆，再次苏醒的时刻，
当紧闭的记忆之锁，再次被打开的时刻，
现世中的我们，又会变成什么样子？

在那沉睡的黑暗与殷红的鲜血之中，
我依然在努力追寻着，你曾经存在过的痕迹……

当最深爱的你再次苏醒之时，
背负着无法被饶恕的罪恶的我，
究竟会得到怎样的救赎？

现世的沉沦，阻挡不了前往那虚伪乐园的脚步。
在那无限绝望的黑暗世界之中，
再次相遇的我们，又要面临怎样的结局？

何为善？何为恶？
何为爱？何为恨？
在真实之扉开启的那一刻，你的世界，已然成为我梦中的倒影……

一直在向往着那片永不褪色的蔚蓝天空的你，
此时此刻，是否依然在欢笑？
当苦苦追寻着你的痕迹的我，再度牵起你的手时，
我已然知晓……无论发生什么，都绝对不能再次放开你的手…………

只需要一点点，寻找光芒的勇气，
只需要一点点，冲破黑暗，去到达那片蔚蓝天空的勇气…………

真实的梦境，腐朽的深渊……
盛开在罪恶之下的花朵，名为救赎。

（前篇）

一个被抛弃的小镇，被世人遗忘的记忆之城。
突然出现的连续不断的杀人事件破坏了小镇安宁祥和的表象，
尘封的记忆因为夏日的连续惨剧而被再次唤醒。

不断彷徨于虚幻与真实之间，
一次次的见证着一切的毁灭与新生……并以此逃避着崩坏的日常……
当猛然惊醒之时，才发现最爱之人已经永远离自己而去。

在被禁闭的时间流线之上，
罪恶的灵魂究竟会走向何方？

现世的记忆，究竟是真实，还是虚伪？
灵魂的恸哭，究竟是在呼唤着谁的生命？

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play !

这里没有救赎，这里是名为爱的深渊

刻痕III

2012・春

製作 Angels blue　出品 Forgotten Melody
【原作/脚本/監督】水雨月☆冰璃　【出品人】JaneMere　夜明音梦
【程序組】程序設計　水雨月☆冰璃　程序顧問　希德船長　加密技術　雪夜の魂
【文案組】編劇/演出　水雨月☆冰璃　人物設定協力　Rifsom　RiE　未命名
【美術組】女性人物設計/立絵/CG繪制　RiE　Rifsom　男性人物設計/繪制　紅色拾叁　原創背景　炒面-II　真実場景拍攝　sazanami plant
界面美術　水雨月☆冰璃　界面美術協力　YANLI　PV制作　欧姆　宣传画繪制　Rifsom　RiE　JaneMere　製品設計　JaneMere
【音楽組】游戲配樂　未命名　ZOEY　夜明音梦　piano professor　lbg　音效制作　未命名
前篇主題歌　《Eternity》　作詞　未命名　作曲　未命名　演唱　未命名
后篇主題歌　《金色之蝶 脆弱之梦》　作詞　komine　作曲　鲛此　演唱　冥月
后篇片尾曲　《砂的傷痕》　作詞　アキ言　作曲　invoke　演唱　若葉かなこ
音楽協力　Vanguard Sound　Forgotten Melody　時古月雨
【宣传組】販娘/游戲代言　晚香玉（喵喵子）　雜誌媒体独家支持　二次元狂熱　网絡媒体首發支持　新浪游戲頻道　宣传協力　Forgotten Melody
【Artbook】Rifsom　RiE　JaneMere　Ds　Rail　Niuya　暴力社長の猫　Effier.艾　Sinsora　走失人形　susu　xeph

The Innocent JIUNA:S







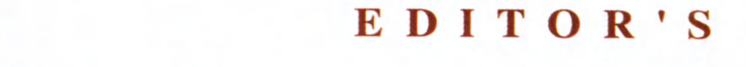
『刻痕Ⅲ』作品情报：

GAME 『刻痕Ⅲ －The Innocent Luna:Eclipsed SinnerS』

- ■中文名称：『刻痕Ⅲ －The Innocent Luna:Eclipsed SinnerS』
- ■英文名称：Notch 3rd – The Innocent Luna:Eclipsed SinnerS
- ■系列名称：Notch / Incision Series
- ■制作 / 著作：蓝天使制作组 /Angels Blue Digital Entertainment.
- ■游戏类型：恐怖 / 推理 / 悬疑 / 猎奇 / 幻想 / 黑色歌谣 / 哥特 LOLI
- ■发布时间：2011 年圣诞节 /2012 年元旦节免费版发布
- ■实体发行：2012 年春季、实体珍藏版正式发行
- ■讨论交流：http://tieba.baidu.com/ 刻痕
- ■官网网站：http://angelsblue.cn
- ■官方博客：http://blog.sina.com.cn/kota
- ■官方微博：http://weibo.com/angelsblue

免费首发完整版游戏说明：（请到本期杂志的 DVD 光盘上寻找完整的后篇游戏本体）

本期『二次元狂热』正刊上收录的『刻痕Ⅲ－后篇』免费首发版，已经经过国内专业杀毒软件厂商 360 安全中心的一对一专业检测，经其验证完全安全无毒，请各位读者及玩家放心使用。由于本次采用了自主设计的程序体制和封装技术，游戏依然有可能被其他杀软误报病毒，若被其他杀软误报，请在杀毒软件中将本游戏的主程序设定成可信任程序即可，本游戏软件绝对安全可靠，请各位玩家放心使用。



EDITOR'S

JEDI

不知不觉已经和冰璃合作了快三年啦，从一开始在邮件里发来的还有点未熟的游戏小说到『刻痕 3』的后篇，这个系列越来越精良优秀；而冰璃也从学生变成了社会人，虽然离魔法师越来越近（？）……在我看来，『刻痕』系列尤为难得的是一直坚持到第三作的免费发布，对于“同人”这个现在有些越来越浮躁的词来说，也算经历不少团队变故的冰璃真的很不容易。他对于质量的要求，对队伍的热情，还有不服输的干劲，都给我留下了很深刻的印象，这也是『刻痕』系列能走到今天而且越走越好的原因吧。

二次元狂热系列和冰璃一直有着很深的羁绊，不止是『刻痕』的独家媒体首发，不止是冰璃每月的同人游戏推荐和扫雷专栏连载；也有过封面图不合格反复修改后还被我毙掉的纠结，以及某次二次元狂热烧书事件的一同中枪（话说当时有同行在论坛上说烧书是我雇民工干的，笑），当然还有几次同人展上被我拉来当苦力的悲催……真的非常感谢冰璃对我们的信任和支持。

煽情的话说了不少，在这里评价下这次的『刻痕 3』后篇吧。光盘里附带的是包含前篇的版本，需要攻略完后才可以进行后篇，由于前篇之前是玩过的，这里就不剧透了，大家自行体会就是，猎奇向反正是我的口味。而界面和音乐等方面，『刻痕』已经相当成熟，看不出太多同人作品的粗糙，在演出特效方面更是给我惊喜，在此推荐各位读者一定要试一试。



完蛋了的国王：

『刻痕』第一弹发售的时候我还在从事网络编辑工作，这个游戏的历史比我当杂志编辑的时间要长，所以在上一期『二次元创造』里制作『刻痕』系列专题时，我是带着谦恭的态度去采访主创冰璃的，让我吃惊的是对方的态度竟比我还要谦逊，但打开话匣子以后冰璃的热情和执着同样令我印象深刻，这个人身上有着一个优秀游戏创作者应该具备的很多特质，我想我有点明白为什么『刻痕』系列能走到现在并一直立于不败之地了。很高兴冰璃和蓝天使团队一年多来的努力有了回报，也很欣喜的看到『刻痕3后篇』的发售只是一个逗号而不是一个句号，期待『刻痕4』在不久的未来再次为我们带来惊喜！

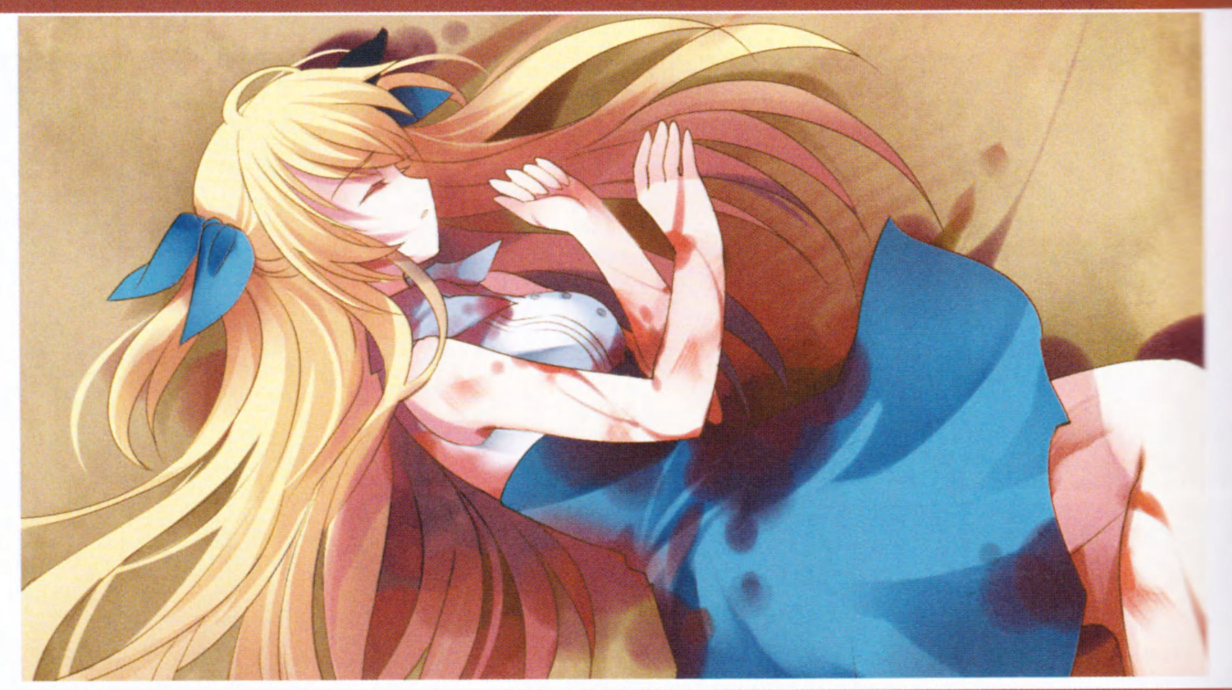
秋叶：

虽然我对国内同人作品知之甚少，对于国内同人圈的各种事情也不太感冒，不过『刻痕』系列的主创水雨月☆冰璃大大还是给我留下了深刻的印象。冰璃大大是中英混血这点和某自称朋友少的后宫动画男主角相似暂且不提，他对于游戏制作的热情体现在了方方面面，给本刊撰写的日本同人游戏相关的稿件非常专业，是一个让人感觉能够愉快合作的好作者。希望『刻痕』系列在今后能有更多的作品面世，也希望冰璃大大的热情能够感染到这款优秀同人游戏的所有玩家！

千华：

从『刻痕1』到『刻痕2』只是一小步，但『刻痕2』到『刻痕3』无疑是一大步。『刻痕』系列的这种进步才是令人最感欣喜之处，这种进步也令人不禁期待下一部作品的飞跃。





『刻痕3-后篇』游戏特色：

1，多条故事线并行展开，主线分支精彩不断，游戏单程时常超过10个小时。
2，前所未有的崭新故事理念，多线分支，多种结局包含不同的可能性。
3，国产GALGAME前所未有的超华丽动态演出，带给你华美的全程动画体验！
4，总数超过50张的游戏CG，多位画师倾力打造的华美世界！
5，总数超过50首的优美旋律，由多位乐师和两大实力音乐社团倾力打造完成，最完美的听觉盛宴。
6，稳定舒适的程序体验，丰富的结局系统和隐藏要素，努力实现GALGAME的最大乐趣。
7，世界无限延伸，物语永不落幕～（感谢画刊主编国王大大送给我们的这个标题，哈哈～～～）







STAFF COMMENT BY 冰璃：

历经了三年时间，终于把『刻痕Ⅲ』这个游戏全部开发完成，此时此刻的心情，真的是很开心，也很满足。

在三年的开发时间里，全体开发成员都为这个游戏付出了巨大的努力，

我们所有人，对于『刻痕Ⅲ』这个作品，都是问心无愧的。

在之前公布的宣传语中，我说它是国产GALGAME中饱含着诚意、爱和良心的一款作品，

那么究竟我们有没有做到，还请大家亲自到游戏里去验证，去体验游戏给你带来的惊喜。

相信这次在大家自己亲自完整体验过一遍游戏之后，就一定会知晓，

我们这三年，为了这个游戏付出了多么大的努力、汗水甚至是泪水。

为了这个游戏能够变得更加精彩动人，所有『刻痕Ⅲ』的开发

成员都在没有任何经济回报的情况下默默的努力着，她们都是最为美丽善良的蓝天使。

三年的时光，历经无数的磨难和痛苦，最后终于将这个作品完成，太不容易了，真的。

在本期『二次元狂热』首发『刻痕Ⅲ－后篇』这个时刻，

千言万语，汇集在一起，其实也只有一句话，也是我们整个制作组全体开发成员的一致心愿：

请看到本篇文章的所有读者、玩家朋友们，都认真的玩一下本次『刻痕Ⅲ－后篇』的游戏，

因为我们真的是用心的在做这个作品，并且真心的希望你能够玩到它。

当然如果在玩过之后，你能喜欢这个作品的话，请一定要把你对这游戏的感想和评论告诉我们，

去刻痕贴吧发帖也好，在你的博客或者空间上发文章也好，至少能让我们制作组有机会看到。

长篇的评论文章我们更是欢迎，无论你的感想和评论有多长，我们都一定会认真阅读。

玩家的每一篇感想，每一份反馈我们都会认真阅读，从而积累经验，为以后能够开发出更加精彩的游戏作品做好充分的准备。

另外需要特别说明的是，本游戏是完全免费发布的非商业游戏作品，首发是通过平面媒体『二次元狂热』及各大网络媒体完全免费发布，未来发行的实体珍藏版也并非是作为商业用途，而是为了答谢刻痕系列玩家长久以来对我们的支持，让想要收藏刻痕系列游戏的玩家，收藏到一个最为华丽完美并且有收藏价值的实体珍藏版。

所以如果你喜欢『刻痕Ⅲ－后篇』的话，也欢迎你通过任何方式把游戏推荐给你身边的其他人，你可以把这份『刻痕Ⅲ－后篇』的游戏本体以任何方式赠送给在你身边的亲人、朋友、同好，或者网络上认识的朋友，让他们也能玩到这个游戏，享受到刻痕系列给他们带来的乐趣和感动。

对于我们制作组来说，让更多有爱的玩家玩到游戏，正是我们所希望的。一直努力的做到现在，我们不是为了获得任何经济收入，我们只为了让更多玩家能够玩到、并喜欢上我们的作品。那样的话，将是我们最大的荣幸，也是让我们继续坚持下去的最大动力所在。

最后，我衷心的感谢蓝天使制作组的全体成员，Vanguard Sound 和 Forgotten Melody 这两个国内原创音乐社团，也感谢包括 JaneMere 在内的众多画师的倾力协助和支持，没有大家的帮助，『刻痕Ⅲ－后篇』不可能会像现在这么精彩，我永远都忘记不了大家在本次『刻痕Ⅲ－后篇』的最终阶段，共同为这个作品做出的巨大努力和贡献。后篇画师 Rifsom 在最后开发时间严重不足的情况下，为后篇的 CG 付出了巨大的努力和贡献，Vanguard Sound 在最后阶段拼命的调整着音乐，甚至是在有限的时间里又再一次重做了原本已经完成的音乐。除此以外还有 Forgotten Melody 社团在各个方面的倾力协助，画师 JM 姐用自己的大量时间为『刻痕Ⅲ－后篇』绘制超级精美的宣传图，ZOEY 在时间紧张的情况下，在公司加班为『刻痕Ⅲ－后篇』做出了最为精彩的插入歌，本组的歌姬妹妹若　かなこ在准备论文的最紧张阶段，倾尽全力的完成了 ED 歌曲的演唱等等。这些在开发过程中让我的内心无比温暖和感动的事情，我们一定都会铭记于心，就像本次『刻痕Ⅲ－后篇』游戏故事结束的时候所说过的话一样：虽然我们这一路走来，经历了很多痛苦、绝望的事情，但是，我们那个时候却是彼此手牵着手，相互温暖、相互鼓励着一路走来的。即使历经磨难和痛苦，我们也从来都不曾放开过紧握着对方的手，无论何时，我们都彼此信任着，鼓励着一路走来，最终把我们的心愿完成。这些都是只属于我们的羁绊，只属于我们的痕迹，无论何时，这份羁绊都不会断掉……而这些痕迹，也永远都不会被抹消。所以所有参与『刻



痕Ⅲ－后篇』的大家，你们对这个作品所作的努力和贡献，我们蓝天使制作组会永远铭记，这是只属于我们的羁绊，也是在这个世界上铭刻下的只属于我们的痕迹，我们大家，永远都是最好的伙伴，永远都是最棒的朋友！

相信大家所有的努力，都一定会有所回报，玩家会给这个作品最为公正的评价，而时间的考验将会证明这个作品的成败。这一次，我们无愧于国产原创游戏，无愧于自己想要制作出好游戏的良心，也无愧于广大的玩家。

今后，我们也一起加油吧～最诚挚的感谢和敬意，献给那些为刻痕系列而努力过的所有人，以及所有喜欢它的玩家，有你们的支持和鼓励，我们今后也会继续坚定不移的继续在原创游戏的道路上走下去哦～







蓝天使制作组介绍：

蓝天使制作组是中国大陆的原创游戏开发团体，于 2005 年正式开始致力于原创游戏的制作活动，本组一直以来都以创建者和最高领导者水雨月☆冰璃作为组织核心，同时也坚持以认真有爱的态度来对待每个游戏作品。在注重作品的独有灵魂和内涵同时，也长期致力于提升作品游戏性及综合素质的整体开发。蓝天使制作组从创建开始到现在，以创建者水雨月☆冰璃担任专案策划、程序、原著剧本、美术制作及演出等的刻痕系列作为代表作，蓝天使制作组的游戏作品已经受到了玩家乃至业界及媒体的广泛认可和持续关注，伴随着作品的好评不断，蓝天使制作组也拥有了数量庞大的玩家群和应援粉丝群。

从今以后，我们将继续提升自身的游戏研发实力，让作品逐渐向多元化、跨平台的方向发展。同时我们也会继续以认真有爱的同人精神来制作我们的每一个游戏作品，给大家奉献更多优秀的国产原创游戏作品，让更多的人感受到蓝天使制作组全体成员对梦想的那份执着的努力与追求，让更多玩家从我们的作品中感受到那份在世间已然消失掉的爱和感动。

制作组作品特色：

1，故事情节跌宕起伏，全篇精彩不断，游戏进行过程不会有任何冷场。
2，让玩家完全意料之外但又却在情理之中的故事展开。
3，完全首创的国内 GALGAME 全程动态演出标准。
4，感人至深的社会和人性绘卷，带给你的不只是感动，更多的是对生活的感悟。
5，唯美的画面、动听的音乐，带你完全融入游戏的世界。
6，每个作品都拥有自己的独有内在灵魂，具备着独一无二的特色和内涵。
7，多元化的游戏类型，跨平台的战略方针，会让更多玩家享受到蓝天使的作品。
8，来自官方的强大技术支持，和舒适稳定的游戏体验，带给玩家最大的游戏乐趣。


正经同人
SEIKEI DOUJIN


VOCALOID
VOCALOID主题卡牌游戏
樂音體系
THE SYSTEM OF MUSICAL SOUND
DBG式快速組牌游戲！（Deck Buildig Game）
激烈快速的在游戲中建立你的牌組！
裝備好你的樂器 — 征服信物之神 — 召喚Vocaloid角色
使用樂音進行消費 — 使用噪音攻擊對手
如何戰鬥？選擇權在你！
Vocaloid主題卡牌游戲—樂音體系— 2012春與你見面
HATSUNE
HEART
HARMONY
初心社



2012年1月中旬上市!

对女体和工口动画深不可测的执念
——关于漆原智志大神的全部，2DG联合2DM超大手专题奉上

我的炮友是金发大波的Galgamer
——“脑内彼女计划”第十一弹——柏崎星奈は俺の嫁！

少壮不读书，老大很三俗
——“萌文学作品女主角”系列全新连载登场

当季两部热门Galgame改编动画完结纪念
——『纯白交响曲』&『请认真和我恋爱』跨界专题

现代艺术家木桶大妈可歌可泣的成长史?
——Key社全作品系谱大盘点（上）

本期“绘者花道”和“动画人”两个新栏目登场的是Gユウスケ和藤井まき，设定栏目『萌化iPhone软件大搜索（三）』、游就馆『二战兵器娘连载特辑（八）』继续连载。其它内容还有插画师、漫画家前岛重机、冬目景、井上雄彦等人的专题介绍。

封面作者：MHK 出自：入部劝诱（右手定则出品）



2012年1月中旬上市!

别不把马克笔当画材
——月神るな的马克笔入门讲座

少年，快用你的右手去创造奇迹！
——redjuice谈『罪恶王冠』角色原案

隆冬时节白雪纷飞，一曲纯白的交响乐
——卷首画廊：雪下思

超人气偶像在我笔下诞生
——津路参太亲笔传授超级索尼子的画法

本期主打专题
Mitha
十月天宫
TID、CEXO
四位中日画师共同奉献的CG绘技法教学

可能是最华丽的全彩青年漫画
——著名画师前岛重机代表作『DRAGON FLY』和彩色漫画创作示范

同学们，还记得当年黄浦江畔的女体圣斗士吗?
——深度御姐控十月天宫的封面教学和专题访谈

Lazy Apple、fantasia project
等四组天朝同人社团热卖新作赏析
saber_01、猫鱼两位风格截然不同的天朝画师做客专访

深红的蚀刻，无垢的印记
——Hollowings出品新作『朱红・赤印』前瞻

封面作者：十月天宫



动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
01 Jan. 月号
TWO DIMENSIONS MGNIG
总第三十九期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
封底故事
『次元战争』
ISBN 7-89471-472-5
9 787894 714725